325 PTS

NUMERO 2

PUBLICACION MENSUAL

KABUKI

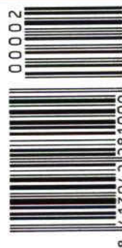
COMIC Y ANIMACION JAPONESA

!! ESTO SI ES DRAGONBALL !!

SLAM DUNK: BALONCESTO-MANGA

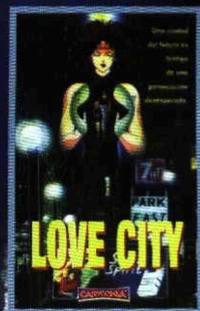


LEGEND OF MOTHER SARAH

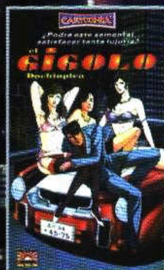


VUELVE KATSUHIRO OTOMO: MOTHER SARAH

En esta mega-ciudad no encontrarás
ni princesitas, ni sirenas, ni elefantes voladores,
ni hienas parlanchinas, ni siquiera ratones.
Sólo emociones realmente fuertes.



2.995.-ptas.



Ya a la venta

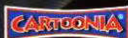
2.495.-ptas.

UROTSUKIDŌJI III



Ya a la venta

2.495.-ptas. cada una



Cartoonia s.l. Avda. República Argentina, 268, bajos 1º - 08023 Barcelona
Tel. (93) 418 47 34 - Fax (93) 418 06 01

Estas películas son "no recomendadas para menores de 18 años".

KABUKI MAGAZINE

Nº 2 MAYO 95

EDITORIAL



Le llaman **Joan Navarro**
Pone en sus publicaciones que es
Director editorial
Y se atreve a llevar un pin de *Astroboy* en la solapa de la chaqueta (yo lo he visto).



En el grabado de su collar se lee
Jorge Riera
Le dice el de arriba que debe comportarse como el **Director de la publicación**
Y no encuentra mujer a la que gritarle lo buen chico que es.



Ese oscuro objeto del deseo es
Akemi Pérez
Seductora hembra **Redactora en jefe**
No intentes esconderte: ella estará allí.



Ni Juanma, ni el Dr. Infienno lograrán parar jamás a
Zona Press S.L.
Cuando todo vaya mal... **Diseño y maquetación**
¡¡¡Bailad, bailad malditos!!!



Intenta demostrar su nula valía
Megumi Jigoku
Le da al lápiz, ay, continuamente para ganarse el don de poder llamarse **Artista principal**
Se va a enfadar muuuuuuchooo (bien).



Publicación mensual de Ediciones Glénat, S.L.
Gran Vía, 646, 5º 4º, 08007 Barcelona

Presidente: Jacques Glenat
Directora: Elisabeth Ranc

Imprime: T.G. Soler, S.A.
Fotomecánica: Intertres, S.L.
Depósito Legal: B-3050-1995
ISSN: En trámite
Distribuye: SGEL, Avda. Valdelaparra, 29, 28100 Alcobendas (Madrid)

El precio en Canarias, Ceuta y Melilla incluye los gastos de transporte.

De espaldas al sol naciente...

Hablando con Javi Sánchez, el creador de *Sueños*, en un bar de marujitas y discoteca, me explica que aún no ha nacido la verdadera revista dedicada a esto de los papeles y fotogramas japoneses. Me explica que a algunos les sobra comercialidad, a otros pedantería y pesadez, o les falta profesionalidad y periodicidad. Me explica que, habitualmente, los fanzines de menor tirada, suelen conectar casi personalmente con el público y, más tarde, le hablo de KABUKI MAGAZINE, me promete unas colaboraciones para este, su segundo número, y calla maquiavélicamente su opinión de los contenidos. O algo así.

Mientras tanto, Sergio Herrera se muestra eufórico por la plasmación de un proyecto propio que ya creía perdido, propuesto en el pasado "Saló del cómic de Barcelona". Lázaro Muñoz descarga su truculencia imaginativa a través de mil y un artículos a cual de ellos más descabellado e interesante. Josep Mª Tudela y Sergio Álvarez luchan encarnizadamente con la demagogia del sistema impuesto por correos, para poder cumplir con la inmaculada fecha del cierre de redacción. Sergio Benet bosteza y ayuda a soñar y Alejandro Serrano, estudia y pide artículos y material.

Esa supuesta revista de la que me hablaba Javi, probablemente debería tener una correcta maquetación y diseño, unos textos fluídos, novedosos y amenos, una periodicidad puntual y certera y, por supuesto, un precio razonable...

Pese a que lo intentamos, quien lee tebeos y aún no ríe o llora, es porque no quiere...

Jorge Riera.





CONTENIDOS



KABUKI Nº 2

3 Editorial (De espaldas al sol naciente).

5 Actualidad (Consultorio,Kabuki califica, Noticias, Novedades, Jigoku 2, ¡¡¡Otaku, otaku, otakuuuu!!! por Jacobo Molins).

14 Slam dunk. El tebeo de género deportivo que ha roto todas las listas de ventas orientales. El Sergi Albir elucubrando, baloncesto y agresividad... ¡¡machacando!!

19 ¡¡Toriyama desencadenado!! Lo último y anterrior de *Dragonball* porque tú aún no lo habías pedido, pero poco faltaba, sumado a la interesante opinión de Lázaro Muñoz, Amano Jyaku y compañía.

27 Legend of mother Sarah. Katsuhiro Otomo, el rey-manga, vuelve guionizando una atractiva serie que los muchachos de NORMA vienen prometiendo editar desde hace meses. Cortesía de Pablo Martín.

30 Dale, dale al botoncito... *Bastard* y *Yu Yu Hakusho*, dos nuevos manga-video-juegos inéditos en nuestro país, pero poseídos por el chico este de las maquinitas, Sergio Benet, genio sin parangón de todo lo relacionado con el píxel.

32 Bazar. El libro de ilustraciones de *Street Fighter II* ocupa las páginas de esta sección este mismo mes. Y todo, gracias a Sergio Herrera.

35 En antena (TV). La televisión sigue muerta. Te lo cuenta, otra vez, Sergio Herrera.

36 Música para tus oídos. *Bateadores*, algo para recordar y la música original de su adaptación animada. Ya sabes, amiguito, de Lázaro Muñoz.

39 Video. *Lupin III*, y su film más ignorado: *El oro de Babilonia*, una delicia.

40 Diccionario Manganime (B).

45 Tratado Kabuki (críticas, reseñas, sinopsis, opiniones, desvaríos, declaraciones...). *Dragonfall*, Silent Möbius, *Urotsukidoji III*, *City hunter* y *Mi vecino Totoro*.





EL CONSULTORIO DE AKEMI PÉREZ

Queridos amiguitos:

Vuestra tierna correera, aún espera vuestras edificantes misivas...

Necesito saber la opinión que reina en vuestras angelicales mentes, acerca de esta gran fuente de cultura que es KABUKI. Dejad de escribir a otros correos y centraros en este, el único respondido por una mujer de verdad (sin olvidar a la amiguita Ana María Meca en *Star trek* o Isabel Andrade en el *Kiss Comix*). ¡Ah! Saluditos y gemidos grumosos para la chiquita esta del *Sueños*, Yoko M., con la que me gustaría cambiar impresiones pronto.

¿A qué esperais para escribir, malditos?

KABUKI MAGAZINE (Consultorio).
Ediciones Glénat España.
Gran Vía de les Corts Catalanes,
646, 5º, 4ª
08007-Barcelona.

KABUKI CALIFICA (Guía de Puntuaciones)



Auténtico papel reciclable



Algo, pero muy poco



Interesante

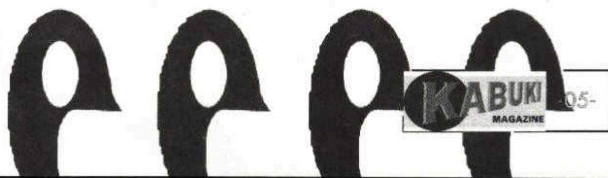


Importante



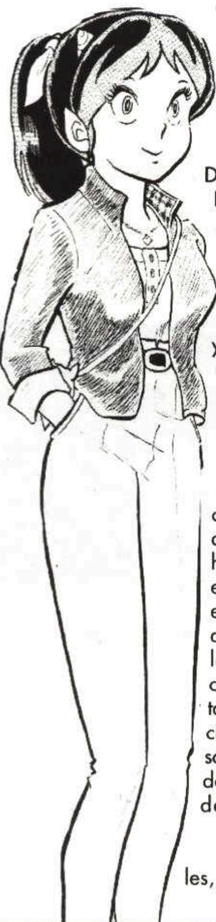
La gloria santísima del otaku





MANGA AROUND THE WORLD: USA (repaso al mercado americano).

ACADEMY COMICS: La compañía que publica única y exclusivamente los diversos culebrones de *Robotech* sigue encargando a autores americanos la realización de historias sobre los Zentraedi, la protocultura y la Fortaleza Super Dimensionada (que no Super Dimensional) Mordecai. Este mes, además de sus cuatro colecciones, hay novela gráfica: *Robotech: The Threadbare Heart*. Sin embargo, tiene truco, ya que no es más que una reedición de una mini-saga de tres episodios ya aparecidos.



ANTARCTIC PRESS: Hartos de no conseguir sacar las colecciones a tiempo, los directivos de la editorial han decidido centrarse en un menor número de ellas para poder atenderlas con seriedad. Así las cosas, ANTARCTIC coloca en el mercado tan sólo diecisiete colecciones, dos de las cuales son novedad. La primera de ellas, *Dawn*, es cosa de Oscar Finlayson y Tyrone Ford. Viajes inter-dimensionales, adolescentes y demonios con graduación militar adornan este "one-shot" (número único), que viene en blanco y negro por 2.95$. *Gojin* es la otra sorpresa de ANTARCTIC. En esta ocasión, guión de Kazuho Takizawa y dibujos de Yutaka Kondo. Aliens que se empeñan invadir Edo (el nombre anterior de Tokio) al final del siglo XVIII.





Ben Dunn y sus amigotes siguen haciendo de las suyas con *Girls of Ninja High School* y cosas de semejante calaña. Concluye el éxito de ventas *Warrior Nun Areala*, serie de monjas guerreras que vende hasta CDs y prosigue su curso *Sentai*, la revista de información sobre grupos de gente disfrazada y saltos imposibles como los *Power Rangers*.

CPM COMICS dispara, por fin, *Project A-KO 2*, el manga. Tim Eldred, John Ott y STUDIO GO se ocupan de adaptar el animé del mismo nombre que aparece simultáneamente por cortesía de U.S. MANGA CORPS. Mechas, aliens y espías. Y, además, las ?- KO, en bikini... ¿Se puede pedir más?

DARK HORSE demuestra haberse liado la manta a la cabeza, y este mes, además de continuar con *Domu* de Katsuhiro Otomo (aquí *Pesadillas*), estrena *Gunsmith Cats*, serie de chicas con pistolas implementada por Sonoda y Saito, ambientada en la ciudad del viento, Chicago. Como no tenían bastante Otomo , también lanzan



The Legend of Mother Sarah, del mismo Otomo, que la escribe, mientras Takumi Nagayasu y Tomoko Saito se ocupan de la parte gráfica. Una mamá busca sus niños en un mundo post-apocalíptico. Muy en la línea del autor de *Akira*. El paquete se completa con *Oh My Goddess* y *Ghost in the Shell*. No está mal, no señor...

VIZ: *Battle Angel Alita Part Four*. Pues eso, Yukito Kishiro que ya ve en la calle el quinto número de esta cuarta parte con un total de siete episodios. Leed este párrafo tres veces si queréis saber cuando concluye la serie.

Inicia su curso el tercer volumen de *Bio Booster Armor Guyver*, del inefable Takaya. La vida de Sho, para variar, corre peligro...No hay demasiadas novedades, pero al que le gustasen las anteriores entregas, le apasionará esta.

Rumiko Takahashi intenta monopolizar VIZ, pero no lo consigue. Este mes, "solo" aparecen cuatro títulos con su nombre, a saber: *Maison Ikkoku: Part Four #4*, *Ranma ½ Part Four #4*, *Mermaid's Gaze #2* y *The Return of Lum #5*. Con eso no bastará, me temo, para apaciguar a las legiones ansiosas que piden más y más...

Striker: Secret of the Berserker #1, es la segunda maravilla que VIZ deja caer por el momento. Hiroshi Takashige y Ryoji Minagawa se hacen cargo de esta serie limitada de cuatro episodios en la que Striker ha de acabar con un robot asesino imparable para no romper una promesa hecha a sus compañeros de clase. VIZ publica también una antología de manga titulada MANGA VIZION y, temblad, la novela gráfica de *Fist of the Northstar*, demostrando así que en todas partes cuecen habas. No tuvieron bastante con tenerla por el mundo en el '88 e insisten. Jugada similar con *Bio-booster Armor Guyver Graphic Novel*, que recopila los seis episodios del manga original.

Moto Hagio, un pionero del "shojo manga", se atreve con la ciencia ficción en *They Were 11*, que concluye el mes que viene.

Y para finalizar *Sanctuary Part Three*, de Fuminura e Ikegami continua su andadura americana cosechando un notable éxito allende los mares.



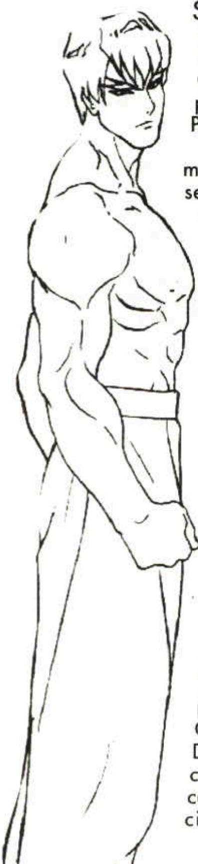
Esto fue todo por hoy, muchachos. El mes que viene, como podéis imaginar, le toca el turno a la animación en el país de las barras y estrellas.

Sergi Òscar Albir i Langa.

NOVEDADES MAYO.

MANGA.

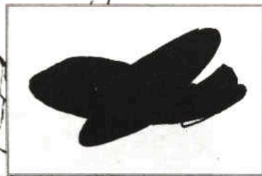
GLÉNAT



Street Fighter II nº 6.

Color. 36 pgs. 225 Ptas.

Increíble y maravillosa serie limitada que tú y tu hermano debéis comprar, de ocho números obra de Masaomi Kanzaki, basada en el videojuego más vendido en el mundo, que cuenta ya con cuatro versiones, un animé y una película protagonizada por Jean Claude Van Damme (del cual, al parecer, se divorció su mujer por que le pegaba unas palizas mü gordas, ya que no era una buena persona).



Sueños nº 8.

B/N. 36 pgs. 195 ptas.

Un finstro de tebeo masturbatorio y onanista para todos los pecadores de la pradera. Sois unos canallas de las cloacas. Javier Sánchez, el artista comprometido, y Rafa Sousa, el hombre fuerte del bar JÁTIVA en fallas, hacen un tebeo buenísimo y que quema. Además, el Jorge Riera hace artículos no aptos para menores, soñando con ser crítico de cine porno. Y entrega tarde.

Porco Rosso nº 3.

Color. 144 pgs. 1960 ptas.

Probablemente, el autor más genial del panorama japonés, Hayao Miyazaki. Probablemente, una obra maestra de la animación internacional. Probablemente, lo mejor que se está editando en nuestro país.

NORMA

Video Girl Ai nº 16.

B/N. 48 pgs. 375 Ptas.

Vamos que nos vamos, colegitas, el segundo mejor manga que actualmente se edita en nuestro jodido país. Os lo recomiendo amiguitos, y es que el cabronazo del Masakazu Katsura, que se las conoce todas, hace un tebeito gazmoño y simpaticón para que nos lo "mangemos" todos.

City Hunter nº 14.

B/N. 48 pgs. 375 Ptas.

Ya me decía el Álvarez en que esto de la lectura invertida es un fiasco, pero, no obstante, sin embargo, aquí, dale que te pego, está el Coque Saeba este, metiendo mano a las chatis que da gusto. Esto es de Tsukasa Hojo y Jacobo Molins (HI!) aún no me ha pasado el libro de ilustraciones.

Kimagure Orange Road nº 14.

B/N. 48 pgs. 375 Ptas.

Cortesía de Izumi Matsumoto, un nuevo y novedoso ejemplar que ocupa nuestra sección de novedades de la serie que enamora a grandes y chicos. Una tontería que se supera con creces en su versión animada. En las primeras entregas es malo, pero después, trasciende.

Bateadores nº 8.

B/N. 48 pgs. 375 Ptas.

Mitsuru Adachi es el maestro de la comedia estudiantil. No me lo neguéis, ladrones. Junto a Matsumoto, ha logrado comprimir los sentimientos de la juventud nipona en las páginas de un manga. Bateadores es, evidentemente, el más claro reflejo de ello. La edición de NORMA es fiel a la oriental y posee el sistema de lectura invertida. Reportaje en este número sobre la música de su versión animada, gracias al fan



"number one", Lázaro Muñoz.

Silent Möbius nº 6.

B/N. 48 pgs. 375 Ptas.

Un tebeo obligado para todos los amantes de las versiones futurísticas deudoras de la estética Scottiana del *Blade Runner*. Lebia Maverick y sus aguerridas cazadoras de espíritus cibernéticos son manejadas por Kia Asamiya, un joven mangaka de culto, que dibuja unas ninfas que enamoran, con un estilo preciosista y amanerado. La edición que todos esperábais, ya va por su sexta entrega.

Angel nº 6.

B/N. 48 pgs. 375 Ptas.

Cuando U-Jin creaba esta serie, no sabía donde se metía... Aparte del revuelo originado por su publicación, su posterior cancelación y el final reencuentro con los fans en una última etapa, más "light" e imberbe, este vicioso artista originó un best-seller erótico, que mezcla el género de la comedia estudiantil con los jugos salvajes y juveniles de sus tiernas adolescentes.

Gamma, el hombre de hierro nº 2.

B/N. 64 pgs. 395 Ptas.

El manga revelación de la temporada, sorprendente e hiper-divertido, de Yasuhito Yamamoto. La gente de NORMA, regala unas pegatinas muy cucas con la cara impresa del típico protagonista. Yo tengo un puñado.

Dark Angel nº 1.

B/N. 64 pgs. 395 Ptas.

Novedad del salón del comic de Barna, uno de los últimos trabajos de Asamiya, superando las pautas gráficas introducidas en series anteriores tales como *Compiler* o *Silent Möbius*. En un principio vista en las páginas de la celebérrima revista nipona NEWTYPE, y ahora editada en España. Una grata sorpresa.

Riot nº 1.

B/N. 200 pgs. 1800 Ptas.

Inaugurando la línea de novelas gráficas de NORMA, y dispuesta a romper moldes. Cortesía de Satoshi Shiki.

PLANETA-DE AGOSTINI.

Appleseed nº 16.

B/N. 48 pgs. 325 Ptas.

Ya en su recta final, Deunan y Briareos, los emblemáticos protagonistas de la serie favorita de los aficionados al "cyberpunk" puro y duro, siguen masacrando a sus malosos enemigos. Masamune Shirow, el hombre del seudónimo, que dicen, es un profesor de instituto, ha logrado convertirse en uno de los mangakas más carismáticos del momento, gracias a esta serie.

Dragonball/Bola de Drac nº 157 al 161.

B/N. 32 pgs. 175 Ptas.

Akira Toriyama no para. Su éxito es incomparable. De veras. Buena prueba de ello es el particular dossier que le dedicamos en este número. Tan solo deseamos, que, algún día, de una maldita vez, podamos ver, su más genial serie: *Dr. Slump*. Seríamos felices.

Dragonball/Bola de Drac. Serie Roja nº 190/37.

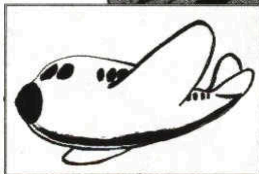
B/N. 48 pgs, 275 Ptas.

Mensual con historias más recientes de la misma serie. ¡Kya!

Caballeros del Zodíaco nº 79 y 80.

B/N. 48 pgs. 275 Ptas.

El quincenal de Masami





Kurumada, *Saint Seiya*, con los signos astrológicos reconvertidos en luchadores celestiales que luchan por la paz o el caos de nuestro sacro universo. Recordad, amiguitos, que esta fue una de las series, a través de las que se extendió el "boom" del manganime, y para ser más concretos, en su versión animada, emitida por múltiples canales televisivos.

Fly nº 37.

B/N. 48 pgs. 275 Ptas.

Colección antes quincenal, ahora mensual, de los autores que fueron al salón del comic de Barcelona, Riku Sanjo y Koji Inada. Titulada originalmente *Dragon Quest*, esta serie se ha ganado el apoyo de grandes y chicos, gracias a su simpatía y originalidad. Yo la compraría.

Orion nº 6.

B/N. 48 pgs. 325 Ptas.

Esta, amiguitos, es una serie muy buena. Está muy bien. Es del Masamune Shirow, y va de cosmología intrínseca aplicada a la ciencia-ficción complicada. O sea, que no sé de qué va. Pero se vende bien. Y recordad amiguitos, que debéis vitaminaros y supermineralizaros.

Juliette je t' aime nº 8.

B/N. 40 pgs. 250 Ptas.

La serie popularizada por la televisión, con la que el Alís se excita. Cuenta la vida habitual en una pensión-hotel de lo más desquiciado. Es magna obra de la simpar mujer Rumiko Takahashi, la creadora de *Ranma 1/2* o *Lum*. Originalmente se llama *Maison Ikkoku* y no, no vale su peso en oro.

Dirty Pair nº 3.

Color. 50 pgs. 695 Ptas.

Serie limitada de cinco números, protagonizada por dos chicas cachinas. La obra aparece firmada por Haruka Takachiho/STUDIO NUE con el sello SUNRISE INC. Estamos en el año 2111, la humanidad ha perfeccionado la tecnología hiperespacial. Vivan las *Dirty Pair*.

Bastard nº 2.

200 pgs. 1200 Ptas.

El segundo tomito de la hostia, que es un espectáculo gráfico inconcebible, con buenas dosis de sexo impúdico e irrefrenable, cortesía de Kazushi Hagiwara. Espada y brujería en un manga que ya esperábamos hace tiempo, y que ahora ha sido editado de manera loable por PLANETA. Juanjo Sarto se ha portado.

Ranma 1/2 nº 1.

¡¡¡Nueva etapa de las aventuras de los finstros de Akane, Ranma y compañía!!!

Por fin, juntos de nuevo por primera vez, Rumiko Takahashi ataca de nuevo con todo su plantel de entrañables personajillos de cartón-piedra tan al uso de la saga. Esta es una novedad del salón. Genial.

Dragonball. Serie recopilatoria nº 1.

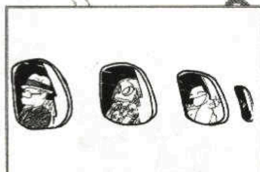
Bimestral. 995 ptas.

Aprovechando la coyuntura, PLANETA saca a la calle esta serie de tomillos recopilatorios de la serie-río por excelencia: *Dragonball*. Las aventuras del imbécil del Songokuh, cuando era mozalbete, tierno y aún virgen. Ahora, tiene dos hijos y sabe lo que es la vida. Songokuh no fue un JASP. A Songokuh no le dieron las oportunidades que tú has tenido. No fue a la universidad, ni sabe varios idiomas. Songokuh, es un individuo de la clase media que vive, como los obreros, de sus manos. Songokuh representa el espíritu del proletariado. Songokuh, es, por fin, Diox.

El dragón milenario.

One-shot. 1495. Muchas páginas. Seguro.

En el mismo formato que el imprescindible *Regreso al mar* de Satoshi Kon, un nuevo tomito, ahora del pecador de Pure, el chico este del seudónimo que se parece a Shirow. ¿De







qué va? En plan *3x3 ojos.*

Anime.

CARTOONIA.

Moldiver.

60 minutos aprox. 2995 Ptas.

Dos nuevos actos de esta genial saga de parodia superheroica, salida del soberbio sello PIONEER. Calidad de sonido y animación para una cinta divertida y discretita. CARTOONIA gana adeptos.

Tenchi Muyo.

60 minutos aprox. 2995 Ptas.

Desquiciadas aventuras de Tenchi, Aeka, Sasami, Ryoko, Yosye y todo un plantel de alucinantes secundarios. También de PIONEER.

Urotsukidoji III.

Esta es sin duda la cinta de contenido picarón que más pasiones ha levantado en nuestra península. Aquí alcanza su clímax. Y nunca mejor dicho.

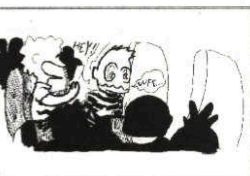
Love city.

Nueva peliculilla de contenido erótico. Gracias, gracias y gracias, esto es lo que hacía falta.

Kamasutra.

Lo mismo. El nombre ya lo indica; y, por supuesto, novedad del salón del comic de Barcelona.

MANGA-VIDEO Y ANIME VIDEO.



Tokio Babylon.

60 minutos aprox. 2495 Ptas.

Segunda cinta de la producción animada por el estudio MADHOUSE y basada en el tebeo de las Clamp.



Devilman.

De nuevo otra segunda cinta, pero esta vez protagonizada por el famoso personaje creado por Go "puños fuera" Nagai.

Doomed Megalopolis.

Cuarta entrega del terrorífico culebrón paranormal que tanta fama posee en Japón. Incluso tiene versión con actores reales.

Patlabor.

La esperada producción nipona que tantas loas ha cosechado en su país de origen, al fin es traída a nuestra pequeña península, gracias a MANGA-VIDEO. Es como *Runaway, brigada especial,* esa graciosilla peliculilla de Tom Selleck, pero animada. Novedad, de guay, del salón. Todo un tanto para el señor Catafal y compañía.



ACTUALIDAD

Jigoku 2 por Jacobo Molins.



Si hace tan solo tres años, le hubiésemos preguntado a alguien que qué era eso del manga, nos hubiese contestado, sin vacilar un instante, que algo relacionado con las camisas, los jerseys y nosequé historias...

Nada más lejos de la realidad de hoy en día, en la que hordas de fanáticos descerebrados sólo se asombrarían si les preguntásemos por Alex Raymond.

Es cierto que el manga es divertido, y que hay mangas de buena calidad, y que no todos los japoneses dibujan igual, y que, de vez en cuando se pueden encontrar guiones relativamente profundos y una larga lista de etcéteras. Pero hay que admitir, que en la mayoría de los casos, el único criterio que prevalece a la hora de defender la calidad de tal o cual manga es el hecho de que a una determinada persona en particular, le guste o le deje de gustar. Por ejemplo, a mí me gusta *Ranma 1/2*, pero no será por lo monótono de su guión, o por la baja calidad de su dibujo, sino porque me gusta, y ya está. Pues bien, nadie ha de sentirse herido si lee un artículo que critica de manera corrosiva su serie favorita, especialmente si ese alguien se considera un buen lector de comics (o manga, o lo que sea). Cuando sí tiene que levantar la voz, es cuando esa serie es editada con una calidad a la altura del excremento de vaca, y con un precio desorbitado, teniendo en cuenta dicha calidad. ¿O es que acaso nadie recuerda las viñetas en blanco que hacían acto de presencia en el primer número de la edición española de *Ranma 1/2*? ¿O las vergonzosas ediciones de NORMA de obras de la calidad de *City Hunter* o *Silent Möbius*?

Todo esto implica que los mandamases de las editores que publican manga en España desprecian el manga de manera increíble, ya que si realmente apreciasen la calidad de lo que publican como ellos dicen, no se prestarían a hacer ediciones tan patateras de series con tan gran tirada, y no le tomarían el pelo a sus lectores, poniendo los precios por las nubes. Pues bien, creo que un verdadero otaku amante del manga no debería dejarse llevar por sus impulsos románticos cada vez que lee un crítica, sino que debería preocuparse por el manga en sí, sobre todo teniendo en cuenta que el tebeo que tanto le gusta leer podría llegar a deslumbrarle si tuviese un formato diferente.

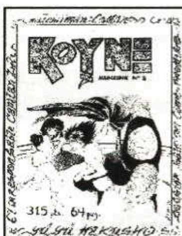
¿Qué pasa entonces? Que nos metemos con ellos y les dan pataletas. Que si no apreciamos su labor de difusión del manga, que si los Japoneses son difíciles de tratar, que si esto, que si aquello... Y lo peor de todo es que ellos mismo censuran a las cadenas de televisión privadas por la mala traducción y todo el rollo. ¿Pero qué crítica a las televisiones ni qué niño muerto, si vosotros estáis haciendo lo mismo con las versiones sobre papel? Pues eso.

Y el novamás llega cuando cierto "coordinador" de cierta "editorial", que en un tiempo hizo un par de números de un fanzine en el que idolatraba a *Dragonball* (hasta el punto de que en dicho fanzine había historietas de *Dragonball* dibujadas por él), puso a esta misma serie por los suelos, al igual que hizo con la mayoría de las que casualmente, no editaba su editorial, en las puntuaciones del número seis del fanzine NEKO. Nos mostró, sin duda, lo que podríamos definir como un caso de poca madurez y escasa ética profesional (y que conste que no he dado nombres, pero cada cual que se de por aludido). Un otaku de verdad no haría esas marrullerías, las cosas como son.



¡¡¡OTAKU, OTAKU, OTAKUUUU!!!

KOYNE FANZINE nº 2. 315 ptas. 64 páginas. Gil Enrique Torres. C/ Domingo Gómez 33-12. 46025 Valencia.



Uno: el amigo Gil Enrique Torres toma las riendas de un ínfimo fanzine, ya de culto para el aficionado por su inefable cúmulo de despropósitos, y lo convierte en algo, como mínimo, digno de ver.

Dos: Las entrevistas pésimas, Jose Antonio Pavo, inteligente y Gil pesadito y pretencioso pero válido.

Tres: *Capitán Tyler*, *Promise* (nuestro director debería casarse con Maria Ferrer), *Gatchaman*, *Dr.Kishiwada*, *Yu-Yu Hakusho*...

Y cuatro: *Mazinger Z* no es un mecha. Es un robot grande mü machote y, según nuestro especialista Sergio Benet del que creemos todo y más, el encargado de la sección de video-juegos de KOYNE, es un pobre hombre impresentable e indocumentado. Ahora, a dormir.



NEKO nº 7. 390 ptas. 52 páginas. A la venta en librerías especializadas. Edita CAMALEÓN EDICIONES.

Alex Samaranch y compañía continúan imparables explotando al máximo el filón *Dragonball*, de forma astuta y poco recatada. Una revista chula, con un papel que huele francamente bien (aunque claro, esto del olor es algo, a veces, bastante subjetivo). En este número destaca por méritos propios el amigo Roque González, con unas declaraciones lúcidas y sinceras, y el avance de la nueva revista de manga "made in Spain" RYU (no les gusta *Sueños*, pero aprovechan su éxito), que al parecer promete buenos ratos de diversión. Lo de *El puño de la estrella del norte* y *Estalla el duelo*, imperdonable, de veras.

DRAGONBALL MAGAZINE nº 10. 175 ptas. 32 páginas. Pasaje de Adra 4, 5º-2. 29006 Málaga.

Pequeñito, modestito, pero muy apañadito. Me gusta mucho. Pese a que prime lo gráfico y no posea novedades ni textos originales ni maquetación tecnificada, me gusta. Tiene algo. Muy agradable y barato.



NIPPON. MANGA & ANIME MAGAZINE. 375 ptas. 40 páginas. A la venta en librerías especializadas.

Ganas de gastar dinero y de que nos lo gastemos con ellos, la gente de NIPPON arriesga su paga semanal, con un número dos igualmente de inocuo y sensacionalista que el anterior. Aclaremos una cosa: para hacer un buen fanzine, no hace falta portadas a color o escaners "high-tech". Un buen ejemplo de ello es el anterior DRAGONBALL MAGAZINE o, sin ir más lejos, MINAMI. Aún con esto, la portada, inmejorable y el artículo de *Wing-man*, necesario. Por lo demás, *Dragonball*, el *Hakusho* este, Anime-games y *Rg-veda*. Venga.

Akemi Pérez



Y recordad amiguitos, que si deseais ver reseñados vuestros puados de fotocopias, enviadnos ejemplares y saluditos a:

KABUKI MAGAZINE.
Ediciones Glénat España.
Gran Via de les Corts Catalanes, 646, 5º, 4º.
08007-Barcelona.



SLAM DUNK

Una vez más nos encontramos ante un manga de temática deportiva, plagado de tópicos japoneses sobre el tema, tales como una competitividad desmesurada, un tono épico impagable y una realización técnica de buena factura. Esos, uno por uno, son los elementos inexcusables que deberemos tolerar como rasgos definitorios.

Por supuesto, para acabar de redondear la cuestión, hay faldas y amoríos de por medio, lo cual constituye un gancho más para el cuidado triunfo comercial de esta serie sobre baloncesto, éxito, fracaso, amor y cabezazos procedente del país del sol naciente.

El brillo de las gestas de esos chicos tan altos que se partían el pecho por colar una pelota gorda en un aro de hilajos colgando, fue tal que llegó a colocarse durante una considerable temporada entre los diez programas de animé más vistos, enfrentándose cara a cara con ya clásicos del género como *Dragonball ZZZZ* (perdón, me quedé dormido) o *Sailor moon*.

Éxito.

Lo más curioso de la exitosísima *Slam Dunk* es el poco arraigo que el juego de la pelota, los señores larguiruchos y las dos canastas, tiene en Japón. Curiosamente, los nipones tienen mangas con todos los deportes conocidos, desconocidos e incluso inventados. Las series de béisbol siempre se entendieron allí (buen ejemplo de ello es *Touch* de Mitsuru Adachi), las de voleibol, sin problemas; *Captain Tsubasa* (*Campeones* en versión ibérica), ya se hacía complicada de asumir, pero su carismático elenco de jóvenes imposibles acróbatas-malabaristas del balón deforme y los campos infinitos, ahogó cualquier queja; aquello del balón prisionero, mal que bien, fue colando, pero...

Analicemos las fases finales de los campeonatos del mundo del baloncesto, o las mismas olimpiadas y podremos cotejar el impacto que tiene sobre la población. Dudo que tengan más licencias deportivas de baloncesto que Andorra. Ni un sólo jugador japonés cosecha éxitos en USA. Y mira, allá van: *Slam*



el baloncesto según Takehiko Inoue

Dunk leva arrasando en la televisión nipona desde Octubre de 1993, fecha en la cual comenzó la emisión del animé, reflejo fiel del espíritu del ya legendario manga. Es por ello que se plantea un tema de reflexión ¿podrán la televisión y el manga con la tradición de los japoneses de no distinguir un balón de básket de un queso "gruyere"? Si lo hacen, nos encontraremos ante un fenómeno digno de la atención de los publicistas, políticos e incluso sociólogos aburridos.

Hoy en día, el golf recoge una enorme parte de las aficiones lúdicas de los nipones y, sin embargo, no parece que este hecho tenga que ver demasiado con la proliferación de mangas y animes. Es más, la disociación entre la realidad de la práctica deportiva y la contemplación de series ficticias es un hecho incontestable. Se conjuga, además, con un escaso éxito de asistencia y audiencia de los partidos de baloncesto reales, si hacemos excepción de la NBA, que, con todo, tampoco se cuenta entre las principales aficiones de estas buenas gentes.

Así pues, ¿qué extraña magia mueve legiones a comprarse y tragarse por la tele *Slam Dunk*? Una vez más, encontrar las claves del triunfo en un manga se hace mas difícil que aparcar en el centro un sábado por la tarde. Paso por paso, cuanto más intentamos ahondar en el misterio, más nos hundimos en el desconcierto y la duda. Dividamos y quizás triunfaremos.



Dramatis personae.

El personaje clave, apenas muestra variaciones del sistema típico: un joven desgraciado en el amor se apunta al equipo de baloncesto para intentar conseguir el favor de la muchacha de sus sueños. Lo cierto es que el individuo en cuestión, un tal Hanamichi Sakuragui (no hagáis mucho caso de la grafía, el "romanji" no es lo mío) es una ruina de individuo. Las chicas no le hacen ni el más mínimo caso, pese a ser más o menos guapote (os remito a las ilustraciones que acompañan el artículo).



Pues la cuestión es que, por consejo de su a priori inalcanzable Haruko Akagui, nuestro protagonista se lanza a la vorágine del deporte de Shaquille O´Neal, Patrick Ewing, Toni Kukoc, Pep Cargol,



SLAM DUNK



Michael Pou y Scott Roth, dispuesto a hacerse un sitio en las canchas del baloncesto japonés y, por ende (nótese el tono de ligerísimo cinismo), mundial. El tema está en meterse a cualquier precio en el equipo del Shokoku, que es, para más señas, su instituto. Las cosas no le han de resultar en absoluto sencillas a Sakuragui, ya que, además de ser un individuo de inexistente técnica como jugador de básket, tiene una marcada tendencia a liarse a guantazos con cualquiera que le lleve la contraria. El chiquillo se parte la cara con quien haga falta por menos de nada, lo cual parece salirse un poco de la dinámica normal de un deportista japonés, que suele exudar nobleza y corrección por todos y cada uno de sus poros. Es por ello que Takenori Akagui, el capitán del equipo, pese a llegar a considerar la inclusión del desastre humano que personifica Sakuragui en su conjunto, descarta la opción por considerarlo un auténtico peligro para la práctica deportiva. Sin embargo el joven violento parece estar dispuesto a pulir su carácter e incluso a dejar zurrarse con todo el que le tosa, para lograr a su dama anhelada.

La rutilante estrella del equipo es un tal Rukawa: guaperas, buen jugador, etc, en definitiva, el capricho de las nenas. Si este extremo le parece insuficiente a alguien, agregaremos que el tipejo en cuestión es novio (al menos al comienzo de la serie) de la bella Haruko, musa a la sazón del desafortunado galán que desempeña el rol de héroe y favorito de los lectores.



Sólo aporta algún matiz de color (verde, por la proximidad al culebrón) el hecho de que el capitán del equipo resulte finalmente ser hermano de la encantadora muchacha que encandila a los miembros del instituto Shokoku. Y así todo, los actuantes del drama ocupan sus lugares con precisión, no otorgando un rasgo distintivo a la serie en este aspecto.

Originalidad.

A la fuerza ahorcan. En este breve apartado no sabe uno qué poner. Lo único resaltable, por poco habitual, es que los fondos se cuidan mucho, hasta el extremo de detallar cuidadosamente los techos de los pabellones deportivos donde se entrenan hasta caer exhaustos (literalmente) los bravos jugadores.

Por lo demás, manga puro y duro de poco guión y algún humor ocasional.

Dibujo.

Ya lo hemos dicho: hasta las techumbres. Calidad técnica, dibujo realista y exactitud en los fondos. Inoue utiliza tra-

mas como si se las regalasen, y sólo se permite, de uvas a peras las deformaciones humorísticas de los personajes.

Mención especial para los rostros, expresivos pero muy bien tratados, si bien pecan de algo occidentalizados. La figura humana en general goza de un estupendo tratamiento, no cayéndose ni en la excesiva musculación de los personajes ni en el alfeñiquismo característico de otros dramas con pelotas y balones. Cuando un fulano es fuerte, lo es humanamente, y no de un modo sobrenatural. Si está delgado, es alguien normal, no un desahuciado que no ha comido nunca de caliente. Por lo demás, líneas cinéticas en cerca del ochenta y cinco por ciento de las páginas y portadas desastrosas (no es broma) que desmerecen el interior.

Sinergia.

Ya que analizando los elementos uno por uno no hemos sido capaces de encontrar la clave definitiva del fulgurante seguimiento del manga en su país de origen, cabe ceñirse a la concordancia de los factores (tanto los comentados aquí como los no citados) para intentar sacarnos la tierra de los ojos y llegar al conocimiento del bien, que nos haría mejores y... Bien, basta.

Al parecer, el momento de aparición de *Slam Dunk* fue el propicio para el florecimiento de un folletín dinámico y ágil de temas deportivos en un país cuya cultura, no lo olvidemos, es radicalmente distinta a la nuestra. Los "yakuza" ya no vendían como antes y Songokuh & Co. no estaban en su mejor momento. Un lanzamiento adecuado en el SHONEN JUMP, facilitado por la comercialísima primera historia (remember: chico alto desdeñado por joven atractiva se echa al básket para llamar su atención) adecúa el ambiente hasta convertirlo en un caldo de cultivo para el triunfo definitivo de una serie, mira por donde, que seguimos sin ver por aquí.

Las evoluciones de este manga entran en el olimpo de la fama de las mejores marcas de los clásicos: más de cinco mil páginas, serie de animación y fiebre colectiva.

No hay por qué negarlo, es un auténtico "crack".

La pregunta que nos hacemos, la duda que nos inunda, el dilema que se nos plantea, la hesitación que nos persigue cuando cae el sol y no nos deja dormir...





¿Descollaría *Slam Dunk* en un país donde la gente sí sabe qué es una canasta e incluso se aventura a jugar ocasionalmente a tal deporte? ¿Acaso preferiríamos las jugadas reales del Taugrés o del Valvi Girona las gloriosas asistencias de los chicos del Shokoku?

La calidad de la obra es definitivamente mayor a muchas otras que, sin embargo, ya han esquilmado vuestros bolsillos, pero por supuesto, eso no es definitivo para que se convierta en un éxito de ventas. La última palabra no es nuestra, ni siquiera vuestra.

¿Se atreverá alguien a publicar otra serie sin guión? Y si osan... ¿insistirá la gente en comprar algo así?

Sergi Òscar Albir i Langa.

SLAM DUNK



PIXELS Y MIERDA: SLAM DUNK, EL VIDEO-JUEGO.

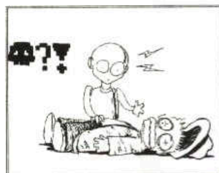
A fe mía, que tras la lectura de tan entrañable artículo, a más de uno le habrá venido a la cabeza, un cartuchillo que a mediados del 94 vio la luz (con gafas de sol, eso sí) en el país del toro de OSBORNE. Ciertamente, el *Slam dunk* para SUPER NINTENDO apareció en España en el verano del 94, avalado por un supuesto y relativo éxito en Japón. Oséase, con las cifras en la mano y, sin leer la letra pequeña, se llegaba a pensar que, probablemente estuviéramos sosteniendo entre nuestras inmaculadas manos, el juego del año. Pero a cada cerdo le llega su San Martín, y el de este, fue su aparición real en el panorama nacional. Sí colegas, tras un aparente simulador de baloncesto se enmascara este bastardo de "juego operacional" y de deportes que se desarrolla con una tediosa combinación: perseguimos la pelotita, la cogemos (animación), nos movemos (más animación), y la tiramos (ídem de lo mismo). Y así hasta la saciedad. Ni siquiera en el terreno gráfico hallamos nuestro "El dorado": a unos personajes diseñados con vocación "super-deformed" se le suma las omnipresentes y susodichas animaciones que, la verdad, dentro de la inefable y peculiar imaginación de los programadores, es, a su manera, lo más a destacar.



Desde luego no logra profundizar en la verdad incipiente y colectiva del "manga-mater" y por supuesto, no apagará el fuego en los corazones de los fans.

Ni se os ocurra chavales, por más que os guste el tebeo original o el noble deporte de la pelota naranjita, no lo hagáis. Muy mal, en serio.

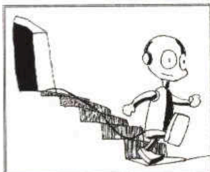
Sergio Benet.



¡¡¡TORIYAMA DESENCADENADO!!!

¿Quién no ha oído hablar a estas alturas de la ya mítica serie de Akira Toriyama? Hasta los no aficionados al manga y al animé saben quién es un tal Son Gokuh: un simpático (al menos al principio) personajillo con cola (también en sus orígenes). Mucho es lo que debemos los aficionados españoles a *Dragon Ball*, pues fueron esta y otras como *Saint Seiya* o *Captain Tsubasa* (*Campeones*) las que hicieron a la gente fijarse en esos extraños dibujos animados que nos venían del lejano oriente; sin embargo, son ya muchos los años que este animé lleva en pantalla (o manga en su defecto), y como suele ocurrir en estos casos, a algunas (últimamente parece que muchas) personas se les empieza a hacer repetitiva y pesada. ¿Por qué, qué ha sucedido con esta maravillosa serie?, ¿es sólo envidia por parte de personas cuyo manga/serie de animación preferido/a es otro/a?, ¿o será cierto que *Dragon Ball* ya no es lo que era?; vamos a intentar resolver esta cuestión, y para ello realizaremos un estudio intensivo pero a la vez breve de todas y cada una de las partes que la componen (llegando hasta lo super ultimísimo en Japón), de los personajes, de su situación con respecto a otras series, etc.







Dragonball: nace la leyenda.

Llegó sin avisar, sin que nadie se lo esperara, y arrasó. Tan sólo Saint Seiya gozó de más o menos la misma popularidad, pero su pronta retirada de TVE hizo que Dragon Ball se convirtiera en la nº 1. Y es que nadie podía resistirse al sorprendente encanto que ese pequeñajo tontorrón y con una extraña cola a la espalda...

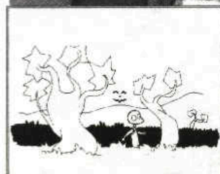
Esta primera parte se basó principalmente en la vida de Son Gokuh, en cómo iba avanzando para convertirse en el más fuerte, en los torneos de las artes marciales, con gran humor al principio y por el futuro del mundo y contra el malvado Piccolo Daimaoh (y posteriormente su hijo Junior) al final. En esta entrega aparecieron gran cantidad de personajes secundarios, destacando sobre todo el Maestro Tortuga.

Aunque el dibujo no era muy bueno, el guión era prodigioso, combinaba a la perfección acción, humor, fantasía y ciertos toques de erotismo y picardía, lo que la convertía en una serie revelación (comparado con lo que hasta entonces nosotros habíamos recibido como dibujos japoneses). Si a todo ello añadimos una banda sonora a todas luces magistral, sinceramente, no es de extrañar que la serie pronto se convirtiera en leyenda.

Dragonball Z: segundas partes nunca fueron buenas.

Todos esperábamos ansiosos la segunda entrega de lo que habían sido los mejores dibujos animados que todos habíamos visto hasta entonces, y así llegó, como clara continuación del éxito y explotación del mismo, con los consiguientes y nefastos resultados.

En esta segunda tanda la aparición de personajes secundarios fue escasa, y encima quitaron muchísima gracia e importancia a unos cuantos que ya tenían un lugar muy sólido en nuestro corazón (algunos incluso fueron literalmente borrados de la existencia). El guión además fue una basura, la serie se redujo a un contínuo campeonato de las artes marciales sólo que sin ningún humor y en la que la única intriga consistía en ver cuándo llegaría Gokuh a salvar el culo al resto del universo. Con todo ello, y a pesar de que el dibujo y la animación ganó algo (aunque a cambio la música perdió bastante), la serie aún se mantenía como una de las mejores, y es que su presentación había calado demasiado hondo como para que una aburrida sucesión de combates (culminados con la soporizante lucha entre Gokuh y Freezer) la desacreditara. Claro que



sí sirvió para, aprovechando que el número de dibujos japoneses se iba incrementando y ya nos habían llegado cosas como KOR o Touch, abrirnos los ojos y hacernos ver que no era tan maravillosa, que era tan sólo otra serie más, con sus cosas buenas y sus cosas malas, y que podía no ser ni de lejos la mejor.

Como colofón final, la fama de la serie hizo que muchos padres se interesasen por esos extraños dibujitos tan famosos que veían sus hijos, descubriendo con horror que sus tiernos e inocentes vástagos se sentaban todas las tardes ante una interminable ristra de violencia sazonada con ciertos matices

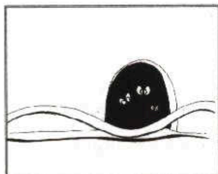


de sexo barato.

Dragonball Z Future shock: más de lo mismo.

La polémica estaba servida: ¿mejoraría la serie y volvería a ser como en sus inicios?, ¿o seguiría su camino descendente y acabaría convertida en un culebrón intragable?

Mucho se había disculpado a la anterior saga



diciendo que Toriyama no había sido el autor del final y que ahora que había vuelto todo cambiaría, y la verdad es que el principio fue de lo más prometedor, no ya por la idea de los androides (que se puede considerar mejor o peor) sino por el hecho de dar categoría de casi protagonista a secundarios como Piccolo o, sobre todo, Vegeta (y más tarde a Gohan), lo que disculpaba la (de nuevo) escasa aportación de nuevos integrantes en el grupo así como el progresivo deterioro de los que ya existían. Mas, ¡¡oh, no!!, pronto se descubrió la verdad: oculta bajo una buena idea estaba de nuevo esa serie monótona y cada vez más intragable.

Como cabía esperar, el dibujo mejoró (no mucho), pero la música apenas varió, lo que junto a lo anteriormente dicho hizo que la popularidad de la serie bajase un poco más, empezando a aparecer los primeros aficionados que renunciaban hartos a seguir viéndola.

A pesar de lo patética que la obra empezaba a ser, pudo haberse marchado elegantemente, una retirada a tiempo es una victoria: Gokuh moría (aunque dejando a su hijo como el más fuerte para que ningún fan se sintiese engañado), el personaje que empezaba a ser más querido que el propio Gokuh (Vegeta) se deprimía y decía que no volvería a pelear jamás y el personaje revelación (Trunks) tenía final feliz; todo ello coincidiendo con final de tomo recopilatorio dell manga en Japón. ¡¡Ojalá la hubiesen terminado ahí!!, pues entonces, y a pesar de su bache final, hubiese seguido siendo una leyenda. Pero claro, la pela es la pela...





P.D.: Y encima la serie perdió todo atisbo de erotismo (por no hablar de humor...)

Dragonball update, the new generation: un último intento desesperado.

Toriyama no es tonto del todo, así que reunió todo lo que había tenido éxito en anteriores entregas, lo mezcló y se lanzó a por una nueva saga.

Que se criticaba la falta de sangre nueva en la serie, pues nada, a sacar hijos/as y dioses; que lo que realmente triunfó fue el Gokuh pequeño y tontorrón, pues un hijo fotocopiado; que Mr. Satán hizo gracia, pues a sacarlo hasta que la gente tenga que vomitar al verlo; que parece que lo del malo que sufre transformaciones gustó (y que además tiene la ventaja de que no hay que calentarse la cabeza buscando orígenes), pues... y eso es esta última entrega, que no deja de ser igual que las anteriores pero en la que Tori se está esforzando un poquito más (todo puede ser que le haya visto las orejas al lobo), mete a menudo chistes y situaciones divertidas (que, aunque personalmente encuentro deprimentes esas gracias, conozco gente que dice que se ríe mucho con ellas, así que al menos con una parte de la afición cumplen su papel), intenta sorprender con apariciones sorpresa de personajes, procura hacer muchos giros radicales para desorientar y mantener en suspen-

REPORTAJE



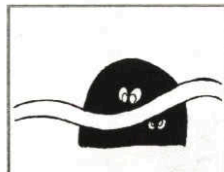
se al lector...

El dibujo no es que cambie mucho, pero (y por fin) lo que sí cambia completamente es la música, y además y según mi modesto entender para mucho mejor, pues se olvidan de tanto sintetizador y tanta guitarra eléctrica y crean una música mucho más tranquila y personal, aunque no por ello exhenta de ritmo, marcha o lo que haga falta.

En definitiva, que parece que la serie levanta cabeza o, como mínimo, que supera con creces a sus Z-precedentes, a pesar de que sigue aumentando el número de ex-fans que abandonan la serie aburridos, desilusionados y a veces incluso decepcionados.

Dragonball: hoy por hoy (¡¡¡El regreso de Ten Shin Han!!!)

Bueno, para comentar lo último en Japón hay que crear un



punto de partida, que va a ser la lucha entre Gotenks y el nuevo Buu en la cámara del alma y el tiempo, la cual ilustramos con viñetas de tres páginas que una tarde me entretuve en traducir, invertir y rotular.

Gotenks no se desanima por este aparente primer fallo y de nuevo se lanza al ataque con una serie de técnicas tan pintorescas (por el nombre) como inútiles, por lo que no ve otra solución que transformarse en súper saiyanés. Así ya parece tener algo que hacer, lo que culmina con un ataque (bastante raro creando Gotenks unos fantasmitas con su forma) en la destrucción de Buu, cuyos pedacitos se encargan de desintegrar el propio Gotenks y Piccolo.

Para lo que les sirve... Buu toma de nuevo forma condensado gas.

Entonces Piccolo, viendo perdida la pelea, destruye la entrada, creyendo así que los tres (cuatro) se quedarán encerrados para siempre allí. Pero, mientras Gotenks discute acaloradamente la decisión, Buu pilla un ligero cabreo que demuestra soltando un grito descomunal que abre un agujero interdimensional, permitiéndole así regresar al palacio de dios (tras lo cual el agujero se cierra). Ese grito es algo que ni el poder combinado de súper Gotenks y Piccolo pueden igualar, por lo que Gotenks se ve obligado a alcanzar el grado tres de súper saiyanés, alcanzando el nivel de energía necesario y repitiendo la acción.

Claro que cuando salen descubren con horror que Buu ha transformado a todos sus amigos. De nuevo se prepara una pelea entre Buu y Gotenks, pero entonces hace su aparición (más o menos espectacular según gustos) Gohan, que ha completado su entrenamiento especial.

Buu intuye el potencial del recién llegado y a traición incorpora a su cuerpo los de Gotenks y Piccolo, sufriendo una nueva transformación (patente en el cambio de ropas, que ahora son como las que llevaba Gotenks (pregunta: ¿tendrá ahora en cuenta Tori que la transformación -y por tanto su nuevo poder- es limitada?). Ante este nuevo Buu Gohan no tiene nada que hacer y es vapuleado, de hecho la única razón por la que no muere es porque en el último momento llega salvador nada menos que... ¡¡Ten Shin Han!!, ¡por fin regresa este entrañable personaje, y además de modo triunfal (recordemos que Ten era el personaje que más usaba poder mental)!, lástima que no sea saiyanés y no tenga nada que hacer, como se intuye por el inminente regreso de Gokuh, a quien le desaparece la aureola del cabezón, lo que indica que ha nosecuantassucitado (no sé muy bien cómo, pero creo que es que el viejo Kaioh le entrega su vida), ahora me pregunto: si en grado tres de súper saiyanés no tuvo nada que hacer... ¿para qué carajo resucita, qué tiene en mente, nos reserva acaso alguna otra sorpresa (algo así como el 4 º grado de súper saiyanés o alguna parida similar)?





Aparecen también Kibit y Shin, quienes parece que de nuevo van a pintar algo en la serie, ya que al quitarse sus respectivos pendientes se fusionan (parece que es lo que ahora está de moda) en un tío feo y aparentemente bastante poderoso.

Y a todo esto... ¿y nuestro querido amigo Vegeta? Corrían rumores de que no iba a volver a aparecer, y la verdad es que yo no lo he visto, pero me han contado que en un reciente SHONEN JUMP aparece ante el juez Yama.

Y por ahí va o cuando menos eso es lo que yo sé.

Dragonball: las películas.

Todas ellas editadas por ANIME VIDEO y muchas por los diversos canales autonómicos, se pueden dividir en dos clases: las de la primera serie y las demás.

Las de la primera serie están bastante bien, ya que en realidad son ligeras alteraciones de la historia original, todo ello aderezado con la excelente música (otra vez) que puede escucharse a lo largo y ancho de toda la entrega original. Fabulosas.

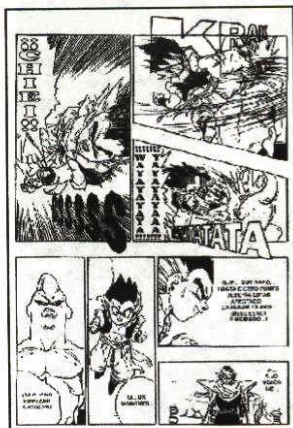
Las demás, que sólo pueden calificarse de "bazofia vomitiva" con música desastrosa. Lo digo en serio, si sois de los incondicionales de Dragon Ball, de esos a los que incluso las partes Z les parecieron obras maestras obviamente estas pelis os van a encantar, pero si en vez de "dragonball-babosos" sois aficionados normales con criterios mínimamente objetivos y gustos generales medio razonables, el visionado de estas pelis resulta una tortura.

Ya hay dos más que se han editado en Japón y que se supone que no tardarán mucho en llegar aquí, en la que aparecen todos los nuevos personajes y en la que el malo es Broli, al natural en la primera y como Bio-Broli en la segunda.

Además, también existen dos "TV Specials", sobre los cuales tengo información privilegiada ya que desde el último Salón del Cómic de Barcelona soy el encargado de elegir las portadas de las pelis de Dragon Ball (aunque no siempre me hacen caso, como en "Estalla el duelo", cuya portada no era la que yo había mandado) por lo que puedo deciros que no perdáis la esperanza de verlas aquí.

Dragonball: los personajes.

Vamos a continuación a



hacer un ligero repaso de los personajes principales, haciendo hincapié en su función básica en la obra (serán por orden alfabético para que no se diga que somos parciales).

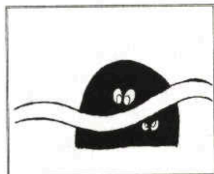
Bulma: Al principio era la inteligencia de Son Gokuh y el jefe de grupo (que podía ser más o menos numeroso), más tarde pasaría a ser sólo la genial inventora y el blanco de los ataques del Maestro Tortuga, y actualmente es un mero adorno.

Chaos: Es el nexo que une a Ten Shin Han con el mundo, es lo que lo hace ser humano.

Chichi: Antes se preocupaba por el futuro de Gohan y le daba un toque medio realista a dicha familia, en estos momentos no cumple papel en la serie.

Gohan: Es el clásico protagonista, bueno y desinteresado, es decir lo mismo que su padre, sólo que como a éste no lo hemos visto sufrir, progresar e incluso perder combates (recordemos que Gohan es el único personaje que todavía no ha muerto ninguna vez), la verdad es que se nos hace intragable.

Gokuh: Protagonista sin duda alguna de la



REPORTAJE



serie, ahora es un tipo un poco pesado y reiterativo, pero como no podemos quitarnos de la cabeza la imagen de aquel entrañable enano inocentón sigue cayéndonos bien.

Goten: Es el intento de recuperar el espíritu del antes mencionado tontorrón con cola.

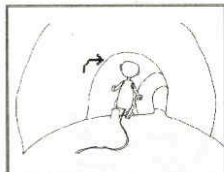
Kaioh: Apareció como fuente de información y entrenador de Gokuh. Hoy día inutilizado completamente.

Kibit: Toma el cargo de prudente, receloso e inactivo en la pareja que forma con Shin.

Krilin: En los buenos tiempos tenía el papel de bufón y blanco de las bromas y risas, ahora también se reduce a un simple adorno.

Maestro Tortuga: Viejo verde por antonomasia, la desaparición de importancia en su papel fue una gran pérdida.

Mr. Satán: Es la concentración de todos los chistes o paridas que antes se reunían en varios personajes ahora casi olvidados.



Piccolo: Malo gordo de la primera serie su papel como mentor de Gohan era una buena idea para crear conflictos emocionales en éste. Desgraciadamente lo han ido "buenizando" hasta llegar a lo que actualmente es: una muestra de cuán bajo puede caer un buen personaje.

Shin: Es el jefe en la pareja que forma con Kibit, cumple el papel de informador, inconformista y hombre de acción.

Ten Shin Han: Puesto que su meta es ser el más fuerte del universo, la aparición de los saiyaneses supuso su status de "sin nada que hacer y fuera de lugar en la serie".

Trunks: Es el cerebro y espíritu pícaro en la pareja que forma con Goten.

Vegeta: Fue creado para ser el eterno segundón, aunque Toriyama metió la pata y tuvo que contradecirse, ya que tal y como lo creó originalmente debería ser el más fuerte de la serie, aunque no sea el prota.

Videl: Creada para propiciar relleno en la primera parte de la última entrega y quizá darle dolores de cabeza a Gohan en el futuro.

Yamsha: Era el ligón del grupo, daba el toque pícaro y romántico a la serie hasta que, como todos los de su generación (en realidad posteriores, ya que fue el primer luchador secundario que apareció), perdió importancia

Akira Toriyama: el ocaso.

Por supuesto, esta parte me valdrá numerosas críticas e insultos, ya que desgraciadamente en este país todavía hay gente que no comprende que sus gustos no son universales, que para gustos hay colores y que como esto es sólo mi opinión tras haberme documentado bien e intentado ser lo más objetivo y neutral posible no tienen por qué estar de acuerdo ni tomar lo que voy a decir como la verdad/criterio universal a seguir por todos.



Como ya he dicho, Akira Toriyama se ha hecho bastante famoso con esta serie... y con ninguna otra. Eso es un hecho, un buen día tuvo la genial idea del Dragon Ball original y gracias a eso ha podido estar mamando cantidad de tiempo, pero todo acaba, me explico:

Akira Toriyama era un mangaka de esos del montón, de los que pasan sin pena ni gloria, hasta que un buen día llegó con Dragon Ball, que resultó un exitazo enorme y que propició el lanzamiento de sus anteriores obras, como es el caso de Dr. Slump, que sí, que es del Toriyama pero que es una basura (Nota de redacción: nuestro idolatrado director y coordinador, desea dejar constancia de la genialidad incuestionable de este manga aún no editaado por los muchachotes de PLANETA. Y no dice bueno o aceptable. Dice "genial") "Seguro que lo dice porque a él no le gusta" estará pensando mucha gente, y en parte es cierto, yo no puedo tragar Dr. Slump, pero lo mismo ocurrió con gran cantidad de gente, ya que fueron muchísimos los fans que empezaron a ver la serie por estar firmada por quien estaba y que descubrieron que Tori no era ningún genio que sólo creaba maravillas, sino que únicamente había conseguido una serie buena, lo que no obligaba a que todo lo que hiciese fuese bueno. Y, como dije anteriormente, para este artículo me he documentado un poco, sé lo que digo, actualmente los aficionados a Dr. Slump no son ni la mitad de los que lo son a Dragon Ball (contando sus últimos abandonos) y además casi todos a los que les gusta están entre los considerados "dragonballbabosos" (para los que no conozcáis el término, se

denomina así a todas esas personas, desgraciadamente creo que muchas, que sólo saben decir: "Son Gokuh alto, guapo, rubio, con los ojos azules... más rubio... aún más rubio... y ahora con el pelo largo..." etc).

Por supuesto, esto se aplica también a sus posteriores obras. A ver, decidme, ¿cuáles han alcanzado la fama?... exacto, ninguna, ya que la única que se medio mantiene es *Go! Go! Ackman* y sinceramente espero que no le quede mucho, porque es patética. Y el que no se hayan hecho famo-



sas no es por ninguna confabulación judeo-masónica contra Tori, es porque son basura que no se tiene por sí misma, como por ejemplo *Pink*, una peli de Tori que ví hace poco y que, aunque se podía disfrutar sin demasiados problemas, no pasaba de ser una chorrada para gastar tiempo.



Y claro, también está *Dragon Ball*. Ahora decidme que la mayor parte del éxito no le viene por la maravillosa primera parte y que no ha sido eso lo que le ha estado "salvando el culo" cuando la historia se convertía en una de las del montón sin ningún incentivo más que el de ya conocer y haberte encariñado con los personajes.

¿Queréis más datos/pruebas?, contrastad las encuestas de cualquier fanzine o lista de ventas de una tienda de hace un par de años y de ahora. Hace tiempo *Dragon Ball* era el número uno sin discusión, tanto el manga como el animé como sus personajes, ahora en cambio series como *Video Girl Ai*, *Street Fighter II*, *City Hunter*, *KOR*, *Ranma ½*, etc le hacen bastante sombra (a veces incluso dejan muy atrás), por no hablar de que los escasos personajes de *Dragon Ball* que ahora aparecen en las listas no son (como sería lógico pensar) ni Gokuh (su protagonista) ni Gohan (su prota a falta de papi).

Pero, por supuesto, nadie tendrá en cuenta todo lo que me he documentado, las opiniones que he contrastado, el repaso objetivo de pros y contras que he hecho de la serie, el intento (pese a lo que pueda parecer) de dejarla bien pues sé que para mucha gente es sagrada... simplemente dirán: "unga, unga, qué asco de artículo, grout, grout, se mete con *Dragon Ball*, ugh, ugh, el autor es un



hereje, arf, arf, hay que quemarlo vivo". Pero en fin, ya llevo algunos años en este mundo y me he acostumbrado a casi todo.

Dragonball:
el fenómeno social.

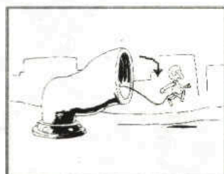
Sin duda alguna, además de un manga/animé más o menos bueno y con mayor o menor éxito, Dragon Ball es una especie de emblema en el campo de lo social.

Primero es casi seguro que fue la serie que más abrió los ojos a los españoles al mundo de los dibujos animados japoneses, creando esa especie de histeria colectiva "Viva Dragon Ball, todo lo relacionado y la madre que los parió" que hubo hace algunos años y que propició la llegada en plan profesional de cosas japonesas a España por medio de las grandes empresas/editoriales.

Más tarde fue usada como serie-paradigma por las asociaciones de padres para mostrar lo violentos y atroces que eran los dibujos animados nipones, fomentando así el rechazo social de estos últimas y consiguiendo la prohibición de *Dragon Ball* en diversos canales autonómicos.

Por último, y ya más recientemente, ha logrado (a través de dicha prohibición) reunir a miles de aficionados que se han unido y firmado para conseguir la reposición y levantamiento de la pena (Up, up Herrera!) (a ver si se espabilan y en los folios en vez de poner que es para que vuelvan a poner dicha obra animada ponen que es para que puedan poner cualquier serie japonesa).

¡¡No está mal para una sola serie!!



Conclusión.

En definitiva, y teniendo en cuenta todo lo anteriormente dicho, creemos que *Dragon Ball* es el vivo ejemplo de lo que supone un autor normal y corriente con una idea genial, es decir, Toriyama tuvo una inspiración divina, y así nació el *Dragon Ball* original, siendo una auténtica revelación y convirtiéndose en leyenda, pero una vez acabó esa fabulosa ocurrencia Tori no tuvo nivel, categoría o simplemente



imaginación para mantener el ritmo, bajando la serie en demasía y manteniéndose a costa de vivir de las rentas de su parte predecesora. Sin embargo, todo se aprende, y parece que Tori le ha cogido el truco a la cosa, pues ahora la serie está mejorando. Esperemos que siga así.

Resumiendo, que *Dragon Ball* es bastante buena y se puede ver/leer sin problemas pero sin exagerar ni idealizar (aunque sí se podría mitificar), ya que tanto en dibujo como en guión ha sido ampliamente superada por algunas de las cosas que afortunadamente han llegado a España.

Lázaro Muñoz

(ayudado en los juicios de valor y contraste de datos e información por:
Amano Jyaku, Luis Muñoz, Sir Juan Luis y Sack).





LA LEYENDA DE LA MADRE SARAH

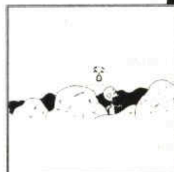
UN VIAJE Y TRES OBJETIVOS.

Aquí tenemos la obra posterior a Akira de Katsuhiro Otomo, que en este caso igual que en World Apartment Horror solo se dedica a hacer la historia y deja los dibujos en mano de otra persona. Esta persona de la que hablamos es el dibujante Takumi Nagayasu, un artista con cierto parecido en su obra al estilo de Otomo.



Katsuhiro Otomo para quien no lo sepa nació en Tokio en 1954 y fue uno de los hombres que impulsaron la fiebre del manga en Europa y América. Una vez que este acabó sus estudios, debutó en 1973 con *Mateo Falcone*, adaptación de la novela de Prospero Merimeé (autor de *Carmen*, el popular relato que fuera base para una de las composiciones más célebres del músico Bizet). Sus primeros diez años de carrera los realiza para la editorial FUTABASHA, donde crea unas historias cortas de estilo fantástico y otras un poco más extensas de las que podemos destacar *Fire Ball*, *Sayonara Nippon* (1982, nos cuenta la historia de dos personajes japoneses viajando por E.E.U.U. uno de ellos un profesor de judo y el otro un guitarrista) y *Domu* (1983, pequeña chica contra un demonio metido en un viejo y primer manga que ha ganado un premio de literatura SF); esta ya ha sido publicada aquí en España (al igual que *Fireball*) por NORMA EDITORIAL, en tres volúmenes bajo el título de *Pesadillas*.

En 1983, ya en la editorial KODANSHA, más exactamente en la revista YOUNG MAGAZINE, publica su obra más conocida: *Akira*. Gracias a su gran éxito sale una versión en animación en 1988, además de *Akira* ha realizado en ANIME HARMAGGEDDON, *Manie Manie, Robot Carnival...* y de imagen real *World Apartment Horror* (1991). Otomo ha intervenido en otros campos como la ilustración, la publicidad y el cine pero últimamente solo se encarga de hacer guiones como *The legend of mother Sarah* en 1990 o el ya mencionado *World apartment horror* y *Roujin Z* (originalmente editado en la revista MR. MAGAZINE) en 1991, en los tres casos el ilustrador es diferente. Aparte también existe un magnífico libro de ilustraciones llamado KABA (1989).



La historia.

Hablando ya de *The legend of mother Sarah*, fue publicada originalmente por la revista

MOTHER SARAH

YOUNG MAGAZINE a partir de su número cuatro, en Enero de 1990; el primer tomo recopilatorio apareció en Octubre de 1990 por KODANSHA. La historia nos narra como una mujer embarca en un solitario y peligroso viaje en busca de tres personas. Es una búsqueda que intimidaría al más fuerte y bravo de los guerreros, pero ella debe intentarlo o morir en el intento por los tres que son su vida, su pasado y su futuro. Son sus hijos. Años después, otros bravos viajantes de esta abrasada y árida tierra han escuchado historias sobre una mujer de gran fuerza, sabiduría y visión. La historia se convirtió en una leyenda... Así comienza este manga, en el cual la acción transcurre en una tierra devastada por los cataclismos nucleares, una tierra contaminada donde los humanos viven en colonias espaciales. En estas se produce una gran huida a causa de un ataque terrorista, donde nuestra protagonista pierde a sus hijos. Ella consigue llegar a la tierra donde comienza la consabida búsqueda de sus tres hijos: Satoko, Tsumuri y Harato. En la tierra los humanos sobrevivientes se han restablecido, Sarah llega a un pueblo donde han sido capturados los hombres que vigilaban las colonias espaciales y allí conoce a Rushia una chica a la cual pregunta sobre sus hijos pero esta no parece saber nada. Sarah decide quedarse un tiempo en el pueblo hasta que el hombre que la ha traído allí acabe sus asuntos, mientras, Rushia le enseña una ruinas, las cuales están reparando, utilizando a los presos en forma de esclavos y donde en un subterráneo hay un lago de agua. Aquí conoce también a Toki el novio de Rushia. Sarah se da cuenta que en esa zona hay una especie de río subterráneo y decide al día siguiente, por la noche, hacer una investigación. A la mañana siguiente resulta que varios presos han intentado escapar, pero han sido cazados, los que han sobrevivido van a ser fusilados y a Toki le ha tocado matar a uno de ellos. Toki no puede hacerlo y lo echan del ejército por cobardía. Por la noche Sarah investiga el lago y se encuentra un lingote de oro bajo, y cuando Toki se entera se lo entrega a su jefe con el fin de recuperar su puesto, les conduce hasta el lago donde fue encontrado para ganarse su confianza, pero es traicionado y cuando le van a matar, él y su superior (que le iba a matar) son capturados por la resistencia de los presos. A partir de aquí se produce una batalla entre los presos y los militares, el jefe de los presos consigue en un principio el oro encontrado hasta el momento y cuando va a librarse del jefe de los militares aparece Toki, pero es incapaz de dispararle y tiene que llegar Sarah para ayudarle. Al final acaban con el unos soldados que llegan después. Ahora Sarah para salvar su vida amenaza a los soldados con acabar con su jefe, pero ellos han capturado a Rushia y al hombre que le trajo allí y no tiene mas remedio que desistir. Consigue mas tiempo al decir que detrás de unos escombros puede estar la clave del oro encontrado y todos los soldados se ponen a trabajar y descubren un gran puerta acorazada que debería ser de un banco en un pasado. Exactamente cuando la abren encuentran montones de lingotes de oro, esto crea tal confusión que Sarah y sus





compañeros consiguen huir. Pronto los soldados ven que han cometido un gran error y que detrás de los lingotes hay una gran cantidad de agua que acaba de ser liberada al abrir la puerta; esto produce una gran salida de agua que destroza casi toda la zona causando la creación de un gran lago. Después de esto Sarah decide continuar su viaje y dejar atrás a Rushia y a Toki. Este es el argumento del tomo primero "así por encima" para que os hagáis una idea.

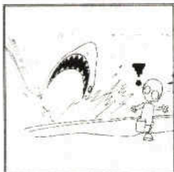


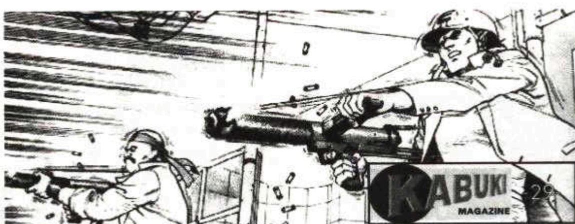
Concluyendo...

Actualmente hay tres tomos, llegando hasta lo publicado en el numero 24 del YOUNG MAGAZINE, en junio de 1993 y se espera un cuarto tomo recopilatorio ya anunciado. El dibujo de este manga es pulido, perfeccionado, tiene un cierto parecido con el de Otomo, es bastante occidental, tiene un buen diseño de personajes, sobre maquinaria y armas es igual de correcto, los diseños de estas son sencillos, están basadas un poco en la realidad, no hay ningún diseño muy espectacular.

La historia se basa en un futuro apocalíptico, algo no muy nuevo y ya utilizado por Otomo en *Akira* y por otros autores, la tierra contaminada, desierta... La trama es muy sencilla por el mero hecho de ser la madre que busca a sus hijos perdidos, los cuales no se sabe si han muerto o qué, pero a pesar de eso Otomo le da avance a la historia y la va haciendo cada vez más compleja, con nuevos personajes que la ayudan a desarrollarse, contando detalles sobre lo ocurrido en las colonias espaciales, hallazgos del pasado... el manga es muy visual, páginas enteras donde la acción transcurre sin ninguna palabra, diálogos poco extensos. En este caso Otomo si que carga el protagonismo sobre Sarah no como en *Akira* donde no existe un verdadero protagonista. En esta obra en ningún momento se hace uso del humor como en *Roujin Z*. En definitiva, este manga no está del todo mal, el dibujo aunque con rasgos occidentales no deja de ser muy bueno, el guión es bastante sencillo, no es una obra que se haya de considerar por el tema, y a pesar de esto la historia contada por el autor no deja de agarrarte para que sigas la historia de Sarah por la devastada tierra. Sería interesante que NORMA EDITORIAL sacara ya esta serie que lleva afirmando que la tiene desde hace ya bastante tiempo (aunque los últimos rumores apuntan hacia PLANETA), de momento los americanos, gracias a DARK HORSE, podrán disfrutar de ella en abril de este año. Esperemos poderla disfrutar nosotros también. Es una obra recomendada para todo fan de Otomo.

Pablo Martín.







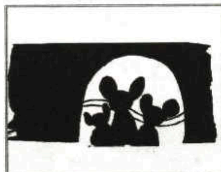
DALE, DALE AL BOTONCITO...

Ya lo dijeron los Stone Roses: "Second coming."

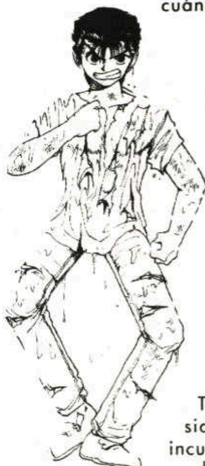
Y Diox, que se sentía dadivoso, alzó magnánimamente su mano derecha, y concedió a su obra, megas, bytes y pixels, y entonces, Diox vio que su obra era buena, así que la mandó al mundo terreno para que los humanos la disfrutásemos y esto llevó júbilo y alegría a los miserables hombres. Gen III-XII.

Pese a todo, una cosa es cierta: el manga progresa en cantidad, queridos lectores. ¿Quién no recuerda aquella época de inciertas tinieblas, hace apenas tres años, en la que, tan solo, tres o cuatro series cohabitaban indignamente en quioscos y librerías? Hay mucha gente dispuesta a tirar la primera piedra contra el gran todo de este, nuestro comic nipón. Aunque claro, la calidad, como las margaritas en Abril, florece y subyace en la capa de incomprensión que unos pocos forjan a base de pobres descalificaciones y mordaces comentarios. Muy buena prueba de ello es esta simpar serie de la tierra del sol naciente que nos ocupa a continuación.

Yu Yu Hakusho o el significado de lo mediocremente indeleble.



Admitámoslo, en cuanto a violencia absurda, imbécil y carente de significado, excepto para los cerebros más sutilmente trepanados, nada se puede comparar al manga, y este, junto a los indigestos *Dragonball* o *Saint Seiya* se lleva la palma en muchos aspectos de este terreno intelectualmente llano (o "yermo" que también queda de puta madre). ¡Cuán descerebrado pero cuánto nos gusta!



Tres han sido las incursiones de este manganime en el terreno consolero, oséase:



Yu Yu Hakusho I: con una curiosa presentación se nos adentraba, a principios del 94, en este juego. Un absoluto despliegue comercial alrededor de este original y anecdótico programa, atípico donde los haya, que se desarrollaba en algo a lo que llamaré "lucha de situación"; es decir, el objetivo, como siempre, es machacar al contrincante, usando también los omnipresentes golpes especiales y rayos supra-poderosos; pero ahí es donde cambia la cosa, ya que en un desesperado intento de evasión del planteamiento *Street Fighter II*, NAMCOT apostó por unos personajes rígidos que tan solo reaccionaban a través de unos movimientos determinados que, con quimérica dificultad, debe realizar el jugador si quiere ver como su personaje hace "algo". La verdad sea dicha: lo que se dice bueno, no es, aunque tiene su "morbillo". No me gusta pero tampoco lo critico de forma negativa. No obstante, una cosa es cierta, innova.



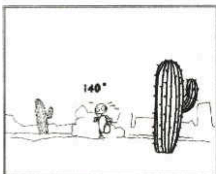
Yu Yu Hakusho II: Aprovechando la favorable coyuntura socioeconómica, NAMCOT, sí la antigua NAMCO, dio vida a esta secuela que hizo que los aficionados y cía. no tuviésemos por menos que guiñar el ojo y levantar la mano. Me explico, cuando la primera parte apareció, la campaña publicitaria, hablaba de la gran alternativa para los juegos de lucha, es decir, no se pasaría por el "one vs one" estilo CAPCOM, y ahora resulta que se nos salen por la tangente y nos intentan colar esta continuación... t o p e *Street*



Fighter, vamos.

Destaquemos, por resaltar algo, una jugabilidad aceptable que no da la ansiada fluidez pretendida y unas interacciones con el decorado, que llegan a modificarlo, dependiendo de nuestros golpes. ¿Qué se le va a hacer? Muy fallido.

Yu Yu Hakusho III: Inquietante la manera de NAMCOT de hacernos ver que sabe volver a la originalidad subjetiva, ponderada por ellos mismos de la que hicieron gala hace menos de un año. Este "esperado" *Yu Yu Hakusho III*, no resultó más que otro de esos fiascos a los que los programadores "mangeros" nos tienen más que acostumbrados.



El cartucho en cuestión es una reproducción pseudo-clónica de lo que sería el primero, un juego que se acopla de forma camaleónica en lo que respecta a su antecesor. Aparecen nuevos personajes (el manga a su vez ha evolucionado para mal) y algún que otro nuevo golpe especial; por lo demás, imposibles de diferenciar. Comentado el uno, comentado el tres. Rechinar de dientes.

Maldito hijo ilegítimo.

Y como parece que hoy la cosa va de programas "atípicos", no se nos puede pasar por alto este desapercibido video-juego, inspirado en la homónima serie cochina y aventurera que se comenta en la cosa esta del diccionario manganime de la hostia: *Bastard*.

Con una perspectiva trasera chula como argumento (leed el manga de PLANETA, gentuza, no pretendáis que os lo contemos), basa su ya mencionada temática en la lucha a través de la pantalla de la SUPERNES.

La chorrada esta en cuestión es el conjunto de los nuevos desarrollos de sistemas de pelea iniciados por un sinfín de compañías, que intentaron dar guerra al eterno *SF II*. Es una lástima que acabara en una cosa así de triste. Teniendo en cuenta que el eje motriz es la lucha, se echa realmente de menos una sensación de pelea real, que en ningún momento se nos plantea como tal, ya que para huir del anteriormente citado sistema, se suprimió la interacción física, en pos de unos golpes especiales o rayitos más cañeros, que en realidad no tienen "ni chicha ni limoná" y que con la idea de que caigamos en el intento de realización de golpes ultrapoderosos, utópicos de llevar a cabo, pretenden tenernos pegados a la pantalla, y el fracaso es estrepitoso.

Y eso, final trunco: "greetings for everybody", o casi.

Sergio Benet.



UN PASEO POR LOS ESCAPARATES.

THE COMPLET WORKS OF STREET FIGHTER II.



Cuando falta poco para el estreno en nuestro país de la producción americana de imagen real *Street Fighter II, the movie*, me gustaría hablaros de un "art-book" (libro de ilustraciones muy chulo, muy caro y a todo lujo) basado en otra versión para la pantalla del ya conocido juego de lucha. Se trata de "The Complet Works of *Street Fighter II*". Este "art-book" recoge parte del trabajo que serviría para la realización del film de animación producido el pasado año por SHOGAKUKAN.



El libro se divide en varios apartados, que son:

All Bout Result:

31 páginas a todo color que reflejan los combates de cada personaje paso por paso. En estas páginas se incluyen además los datos de cada personaje. Es el resultado final de la obra.

Format Designs & Key Animation:

bocetos de todos los personajes del film, así como de naves, vehículos y armas de toda índole. En este apartado es donde Yasuhiro Oshima, diseñador del film, demuestra que es sin duda alguna, el mejor dibujante de *Street Fighter II*. La parte más alucinante del libro, con un total de 103 páginas.

Back Groud Designs: recoge diseños de los distintos decorados (calles, habitaciones y edificios). Estos dibujos están realizados con diversos estilos. Unos están hechos a carboncillo y otros a pluma estilográfica. Un total de diez páginas con veinticinco imágenes.

Key Animation Text:

el texto de animación, los pasos que dan vida a los distintos movimientos. Aquí quedan plasmados el "Tatsumakitsenpukiaku" de Ryu (la patada en remolino), un combo de puñetazos y patadas de Ken, la patada cortante en el aire de Guile y una doble patada de Sagat. Siete páginas muy animadas.

Lay-Out:

los borradores de las distintas escenas de la película. Los que pueden ser simples dibujos manchados son alucinantes imágenes que ocupan un total de 36 páginas.

Para sorpresa de muchos, la parte de atrás del forro del libro, forma un impactante dibujo en el que se puede ver la isla de "Shadowlaw".

Con un total de 197 páginas, no se puede decir





que este tomo tenga desperdicio, y para que os hagais una idea, echad un buen vistazo a las imágenes que ilustran este artículo.

Este film ha sido un gran éxito comercial, y existen tal cantidad de artículos y libros basados en él que, por lo pronto, ya han caído en mis manos otro "art-book" titulado "Magnificent World of Chun-Li" (dedicado única y exclusivamente a esta maravillosa luchadora) y el "anime-book" que recoge la película al completo (editado por SHONEN SUNDAY). Mediante el catálogo de distribución de material norteamericano ADVANCE COMICS del pasado mes de Marzo se podía conseguir otro "art-book" diferente de la película, y "The Complet Works of *Street Fighter II*" está disponible mediante el catálogo OTAKU NORMA.

CAPCOM puede sentirse muy dichosa por el gran trabajo realizado para esta producción japonesa (aunque no podríamos decir lo mismo de la basura americana de imagen real). Si tenemos suerte (y si pasa antes por los USA existen mayores probabilidades) algún día veremos (pronto, seguro) este film en nuestro país, pero yo, mientras tanto, me dedico a buscar su versión original. Nos vemos.

Sergio Herrera.



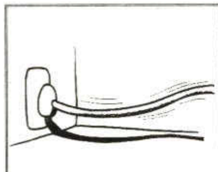


EN ANTENA

Cuando nos sentamos frente al televisor, pocas veces podemos tener la certeza de saber lo que vamos a encontrar. Tiene guasa el hecho de que, justo al día siguiente de enviar mis artículos a editorial, ANTENA 3 decidiese cambiar la programación por completo. ¿Será posible? Así fue.

Cual sería mi sorpresa al ver una mañana el segundo capítulo de la serie *Zillion* (perteneciente a TATSUNOKO PRODUCTIONS), seguida por la serie japonesa *Transformers* (y su secuela *Transformers Victory*), una nueva reposición de *Las mellizas de St. Claire*, *Mujercitas* y... ¡*Sailor Moon*! (¡sí, han vuelto!). La cabeza me daba vueltas, ya no sabía por donde meterle mano al asunto de las cadenas de televisión. ¿Me compro cincuenta cintas de video y me lo grabo todo? No, no quiero hundirme en la miseria. Mejor me grabo lo nuevo, que lo antiguo ya lo tendrá alguien. Y fue un gran acierto. Grabé el segundo episodio de *Zillion*, y desde aquel día hasta que finalizó la serie, pude disfrutar de una producción que, aunque parecía un poco floja en principio, acabó notablemente bien. En cosa de un mes, *Zillion* aparece y desaparece, eso sí, habiéndose emitido completa. Supongo que, al igual que todo lo último japonés comprado por ANTENA 3, volverá a ser pasada (sin previo aviso, y cuando quiera darme cuenta volveré a perder el primer episodio).

¡Qué bien! ¡Qué guay! Ya ha acabado una serie que está muy chula. Preparé más cintas para el próximo día, que comenzará otra serie igual de... ¡¿¡¿¡chula!?!?! ¡oh, no! ¿Qué es esto? ¡*Starzan de las galaxias*! Pero si es el dibujante de *Chicho Terremoto*, o al menos eso parece. Si como mínimo se dignasen a dejar los créditos finales de vez en cuando, podría decíroslo con certeza (dos veces los han puesto en *Zillion*). Sólo espero por la integridad mental de los telespectadores, que esta serie no se les meta entre ceja y ceja a los programadores de ANTENA 3, como ya sucediese con el anterior *Chicho Terremoto*, porque entonces mejor emigramos a otro país.



Hay un par de cosas que nos hacen pensar de las nuevas emisiones niponas de ANTENA 3. ¿Os habéis fijado que la serie mujercitas tiene ahora una canción de inicio en japonés, y que los actores de doblaje han cambiado? Y eso que son los mismos episodios emitidos ya anteriormente por esta cadena. Otra cosa es lo de la reposición de *Sailor moon*. Cuando ANTENA 3 compró los derechos de esta obra animada, ésta fue emitida al completo, y debido a su éxito se repuso, siendo esta vez emitida también su secuela *Sailor moon R*. ¿Emitirán ahora *Sailor moon R* y seguidamente *Sailor moon S*? Ya quisiésemos muchos.

Y bueno, no veáis lo que están liando los señores de CANAL SUR con las aventuras de *Songokuh, el héroe de los adultos*. Como ya os dije en el pasado número, CANAL SUR estaba pasando los largometrajes de *Dragonball*, y así es. Tras muchos saltos de horario, finalmente parecen haberse estancado los Lunes a las 23:15 h. Pues bien, estos han emitido los siguientes films: primero a sexto, octavo y noveno, y ya veremos como sigue la cosa. Me hizo mucha gracia el hecho de que pasasen antes *Guerreros de fuerza ilimitada* (noveno film) que *Los mejores rivales* (octavo film), ya que se continúan, y la gente que no estaba muy puesta en el tema pensaba que Metal Coola era en realidad Freezer que había vuelto del espacio. ¿En qué estarán pensando los de CANAL SUR al emitir a estos horarios y de esta forma las películas de *Dragonball*? Si lo que quieren es ganar audiencia, lo están consiguiendo, pero no veas como.

La verdad es que esto de seguir el animé de la televisión tiene su lado positivo (sale "ligeramente" más barato que comprarse una serie por entregas en video), y su lado negativo (se te pierde un episodio y te manda los esquemas de graba-ción "a freír espárragos"). En fin, hay que arriesgarse a todo.

Sergio Herrera.



Música para mis oídos



Touch... una historia magistral un dibujo fabuloso, muchísimo humor... ¡eh, espera!, ¿qué es eso que oigo?... a ver, a ver... ¡ah!, ya lo sé. Acercad vuestros oídos al ejemplar de Bateadores que tengáis más a mano, ¿lo oís vosotros también?, ¿oís esa música tan maravillosa que sale de sus páginas?, espero que sí, porque si no, os estáis perdiendo lo que seguramente son los mejores sonidos que en un manga pueden encontrarse.

Si habéis tenido la suerte de disfrutar de la serie de animé, sin duda habréis reparado en esos sonidos, pues algún que otro soberbio músico (o varios) sí que consiguió escucharla y supo plasmarla en partituras, dando así lugar a la discografía de Touch, que es:

Sobre la serie.

Estos compacts son los que reúnen la banda sonora original de la serie propiamente dicha, son cinco: Touch Music Flavor 1: 17 cortes, 36:21. Touch Music Flavor 2: 16 cortes, 34:28. Touch Music Flavor 3: 17 cortes, 37:08. Touch Music Flavor 4. 18 cortes, 36:37. Touch Music Flavor 5. 18 cortes, 35:08.

Sobre las películas.

Las tres películas, del mismo modo que no son exactamente iguales que la serie, tampoco tienen su música, sino una creada expresamente para ellas, son, obviamente, tres: Sebangoo no nai ace. 18 cortes, 36:20. Sayonara no okurimono. 18 cortes, 35:00. Kimi ga toori-sugita ato ni. 16 cortes, 35:58.

CD dramas.

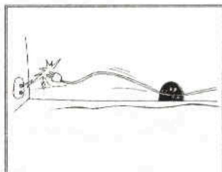
¿Qué es un "CD drama"?, pues es como un serial de los de la radio, básicamente los personajes (sus dobladores) hablando entre sí y dando lugar a una historia, en este caso son tres, uno para cada película, y se llaman igual sólo que con "Drama-Hen" detrás; además son todos dobles, son: Touch 1. 1.- 2 cortes, 41:15. 2.- 2 cortes, 51:44. Touch 2. 1.- 2 cortes, 41:05. 2.- 2 cortes, 37:31. Touch 3. 1.- 3 cortes, 41:00. 2.- 2 cortes, 44:00.

Mezclas.

En este apartado incluyo CDs que tienen canciones de cualquiera de los anteriores, son 3: Touch in memory: Asakura Minami. 10 canciones más un monólogo de la protagonista, 39:57. Touch in memory: Uesugi Tatsuya. 10 canciones más un monólogo del protagonista, 37:10. Non Stop Touch. 14 canciones de los cinco Music Flavor, se incluyen los cuatro "openings" y los cuatro "endings", 52:36.

Song Books.

Son, a mi modesto entender, lo mejor de toda la discografía de Touch (y de todas las demás series), son también mezclas de canciones pero incluyendo de vez en cuando alguna totalmente nueva y ya siguiendo un cierto orden, son cinco: Touch Original Song Book 1. 10 cortes, 37:49. Touch Original Song Book 2. 11 cortes, 36:02. Touch Original Song Book 3. 10 cortes, 41:33. Touch Best Song Book. Este CD es una recopilación de las mejores canciones de los anteriores. 16 cortes, 64:34. Touch Original Zenkyokuahuu (PerFect Collection). Por último, este doble CD que recoge la totalidad (creo) de las canciones de la serie. 1.-16 cortes, 59:56. 2.-16 cortes, 64:19. Son, como veis, 19 compact-discs en total, todos de PONY CANYON y con unos precios que oscilan entre los 1500 yens de los "Music Flavor" (los más baratos) y los 7000 yens del "Perfect Collection" (el más caro). Pero claro, toda esta información a vosotros os sirve de poco, ya que no sabéis si dichos CDs están bien o no, que al fin y al cabo es lo importante a la hora de comprar uno. Desgraciadamente, no puedo ayudaros mucho, ya que yo no tengo ni de lejos toda la discografía de Touch, aunque sí que tengo al menos un par de CDs, así que voy a analizar a fondo uno de ellos para que así os hagáis una idea aproximada.



TOUCH BEST SONG BOOK.

Antes de empezar a comentar este CD, aclarar que prácticamente todas las can-

ciones son versiones extendidas, es decir, que son las que nosotros conocemos (o no) por la serie o películas con la particularidad de que cuando llegan al final tienen unos momentos instrumentales que conectan el final de la canción con de nuevo el principio (aunque a veces en esta repetición varíen algunas estrofas).

Este CD hace un seguimiento bastante completo y lógico de la serie, por lo que comentaré las canciones explicando a lo que se refieren, al sentimiento que transmiten (ya lo explicaré al final).

Touch (3:09) Cantada por Yoshimi Iwasaki, "Emoción" es el primer "opening" de la serie. Es, simplemente, una introducción, una preparación... en definitiva, un preludio (¡pero qué preludio!). Clave: Atención. Hoshi no silhouette (4:01).

Hiroaki Serizawa pone la voz a "La silueta de la estrella", que es una de las canciones que podemos oír a lo largo y ancho de la serie, en concreto la que sonaba de fondo en los entrenamientos de Kazuya. Transmite todo el espíritu de sacrificio y esfuerzo de éste, es una canción de objetivos y sueños. Clave: ¡Lo conseguiré!

Kimi ga inakereba (4:24). "Si tú no estás" es el primer "ending" de la serie, y está cantado por Yoshimi Iwasaki. Los tres amigos están en perfecta armonía, son felices, nada debe cambiar. Clave: Inseguridad.

Ai ga hitoibocchi (3:55). De nuevo Yoshimi Iwasaki, esta vez para el segundo "opening" de la serie, "Amor solitario". Kazuya ha muerto, las cosas han cambiado mucho, ¿serán capaces de superarlas?. Cuando menos, Tatsuya tiene una cosa clara: "Yo no soy Kazuya, ¿no?". Clave: Esperanza. Bueno, voy a oír "Amor solitario" otra vez (es que es mi favorita).

Seishun (3:46). Otra vez la preciosa voz de Yoshimi Iwasaki, esta vez para "Primavera de la vida", el segundo "ending" de la serie.

¿Por qué ha cambiado todo tanto?, ¿por qué no pueden ser las cosas como antes?, por favor... Clave: Desesperación.

Che! Che! Che! (3:25). Una vez más Yoshimi Iwasaki pone la voz a una canción de Touch, concretamente a "Bah! Bah! Bah!", el tercer "opening" de la serie.

Tatsuya pasa de todo, aparentemente no quiere que nadie espere nada de él, demuestra no interesarte ni esforzarse por nada, al fin y al cabo, él no es Kazuya, ¿no?. Clave: ¿Y a mí qué?

Hitoribocchi no duet (3:01). Para el cuarto "opening" de la serie, "Dúo solitario", tenemos a Kouba Yume como cantante. Tatsuya está decidido, accederá al "Koshien" pero, ¿acaso están ahí Kazuya o Minami para ayudarle?. No importa, no los necesita, no necesita nadie, ¿verdad?. Clave: Determinación.

Kimi wo tobashita gogo (4:26) Kouba Yume repite para "La tarde en que te dejé volar", el cuarto y último "ending" de la serie. No fue fácil, muchos fueron los obstáculos, pero Tatsuya está finalmente está. Clave: Seguridad.

Sayonara no okurimono (4:07). "El regalo del adiós" es el nombre de esta canción, que coincide también con el de la película de la que forma parte, la segunda, de la que es el "opening". Canta Bread & Butter. Kazuya era invencible, nadie hubiese podido derrotarlo, ni siquiera tú, Akio, y te lo demostraré. Qué no esté no significa que haya desaparecido. Clave: Fe.



Minami no kaze. Natsu Shoojo (3:25). Por fin aparece la cantante cuyo apellido coincide con el de la protagonista, es decir, Asakura, lamentablemente, no conozco su nombre, lo siento. "Viento del sur. La chica del verano" se puede encontrar en la serie. Tatsuya y Minami son jóvenes, y también tienen derecho a divertirse. Clave: Relajación.

Aoi memories (3:37). Otra de las canciones que podemos encontrar viendo la serie, "Recuerdos jóvenes". Esta vez la cantante es Kazuko Utsumi. ¡Cómo han cambiado las cosas!, aún me acuerdo cómo éramos hace apenas un par de años... Clave: Melancolía.



Kishiben no photograph (4:15). Bread & Butter canta "La fotografía de la ribera del río", el "ending" de la segunda película. De acuerdo, estoy derrotado, ¡pero no vencido, y Minami está conmigo! Clave: Recuperación.

Jounetsu monogatari (4:05). ¡Cuánto tiempo sin oír a YoshimiIwasaki!, esta vez vuelve con una de las canciones de la serie, "La historia del corazón ardiente". Minami, tú sabes por qué hago esto y lo que siento por ti, ¿verdad?. Clave: Amor.

Kimi ga toori-sugita ato ni (5:09). "Cuando pasas de largo" es tanto el título de la de la tercera película como el de ésta, la canción que es su tema principal.

MUSICA



Canta The Alfee.

He cometido errores y no he avanzado mientras que tú has echado a volar, por favor, Minami, ¡lo siento, no me dejes, no sabría qué hacer sin ti! Clave: Tristeza.

Eien no runner (4:14). Es casi seguro que esta canción de la serie sí que la recordéis, sonó un par de veces en los últimos capítulos de modo instrumental y lento, pero tal y como viene en este CD tan sólo una vez, exactamente durante el último minuto y medio de la serie, es la canción que acompañaba las escenas de resumen/epílogo de la serie. "Corredor eterno" está cantada por Hiroaki Senizawa. Todos felices, todos contentos, no fue fácil, pero por fin todo acabó bien. Kazuya, nunca te olvidaremos. Clave: ¡Lo conseguí! Esta también voy a escucharla otra vez.

For the brand-new dream (4:55). Para el nuevo sueño está cantada por The Alfee, y me niego a comentar lo que significa porque... Bueno, digamos que a raíz de lo que significa la letra (está en inglés y es fácil de traducir), de que las películas varían bastante con respecto a la serie (es el "ending" de la tercera película), del careto de Tatsuya que ilustra la canción en el CD y la impresión cada vez mayor que tengo de que a Mitsuru Adachi le encanta torturar a sus personajes, miedo me da ver esta última película de *Touch*.

Y estas son las 16 canciones del *Touch Best Song Book*, aunque claro, ha sido un comentario un tanto particular, ya que no he dicho cómo era básicamente cada canción, pero es que no era necesario, creedme, sería inútil que en cada una dijese: "es maravillosa" o "es una obra maestra", ya que se me habrían acabado los adjetivos puesto que todas merecen un diccionario completo. Tampoco era necesario decir el mayor o menor ritmo que tenían las canciones porque ¿qué más da que "Kimi gatoori-sugita ato" ni sea una canción lenta o que "Ai ga inakereba" tenga bastante ritmo?, cuando una canciones buena da igual que sea de música clásica o de "heavy metal", simplemente es agradable escucharla, independientemente del tipo de música que sea. Además, he puesto esa cosa rara de "Clave" acompañando al comentario que no era sino la parte de la serie/película que reflejaba la canción, dicha clave no tenía por qué coincidir con el susodicho comentario, éste se limitaba a decir eso, la parte de la historia que básicamente reflejaba, mientras que la clave describía el sentimiento general que producía cada canción en concreto (al menos a mí). Y esta es la razón por la que creo que me gusta tanto la música de *Touch*, porque lo que decía de los sonidos que emanaban del manga es cierto: *Touch* es una serie que es toda emoción (de ahí su título), y portanto dichas canciones no son sino sentimiento hecho música, algo que era realmente difícil pero que se logró, consiguiendo así la para mí, mejor banda sonora del mundo.

Lázaro Muñoz.



EL ORO DE BABILONIA

Después de hacer algo de investigación, he conseguido una larga lista de títulos de animé editados antes del "boom" del manganimemanía. Vamos a dar comienzo al repaso de los mismos, echando mano a un animé que casi todos conocéis, aunque muy posiblemente no en este formato. El animé en cuestión es El oro de Babilonia.

En el año 1967, nació el manga *Lupin Sansei*, obra de Monkey Punch. Tal y como su nombre indica, *Lupin Sansei* (tercero) es la historia del descendiente de Arséne Lupin, un personaje ficticio de novela policiaca creado en 1904 por Maurice Leblanc. En el año 1971, TOKYO MOVIE SHINSHA estrenó su versión animada, emitida repetidas veces por TELE 5. Además de tres entregas diferentes de episodios para televisión, *Lupin III* tuvo la oportunidad de aparecer en largometrajes, uno de los cuales ha sido editado en nuestro país. Su nombre es *Babilon no Ogon Densetsu* (aquí *El oro de Babilonia*), y fue dirigida en el año 1985 por Seijun Suzuki y Shugetsugu Yoshida, basándose en una historia de Monkey Punch. La banda sonora estuvo al cargo de Yuji Ohno.

La trama da inicio con la aparición de una vieja que, borracha, se introduce en un bar donde se celebra un baile de máscaras. En ella se encuentran dos personajes disfrazados de JIgen y Goemon (más conocidos en nuestras tierras como Oscar y Francis), los fieles compañeros y ayudantes de Lupin. Su misión es acabar con este último que, según informadores, asistirá a dicha fiesta. La vieja, que bailaba con uno de los invitados, tropieza con una mesa y su ocupante, un hombre disfrazado de mono, cae al suelo chocando con un mueble. Cuando éste se levanta, la vieja se levanta y le pregunta si la recuerda. El dice que así es. Su nombre es Roseta. Entonces todo vuelve a la normalidad, hasta que aparecen dos hombres con una enorme caja, un regalo para Lupin. El mono, que en realidad es Lupin, se acerca al regalo y del interior de la caja sale Zenigata (también conocido como Basilio), el inspector de policía que incansablemente va tras él. Lupin escapa y los dos misteriosos personajes que se habían disfrazado de sus compañeros le persiguen, cuando aparece el auténtico Goemon, que con su katana revela la personalidad de éstos.



Cuando Lupin ha perdido de vista a Zenigata, regresa a su guarida (un hostal de mala de muerte). En ella se encuentra a Roseta, que le cuenta una historia: en el año 500 a. c., Babilonia de Mesopotamia, el reino más rico de la tierra, fue destruido por los persas, pero antes de la caída de Babilonia llegó un diox y escondió todo el oro que había en el reino en un lugar secreto. Al tesoro se le llama "el oro de Babilonia". Roseta se marcha sin acabar su historia, entregando a Lupin un candelabro que procedía de Babilonia.



Por otra parte tenemos a Marciano, un millonario que se dedica a buscar el susodicho tesoro (luego es el malo), jefe de los maleantes que seguían a Lupin en la fiesta. El padre de Marciano encontró en unos subterráneos de Nueva York unas tablas que contenían las pistas sobre el tesoro, provenientes de las ruinas de Babilonia. Lupin se introduce en el interior de la mansión disfrazándose de Fujiko, la "novia" de Lupin, y fotografía las arcanas tablas. Con estos datos, Lupin decide ir a la búsqueda del tesoro.

El inspector Zenigata se une a unas mujeres policías provenientes de todo el mundo con las que piensa atrapar de una vez por todas a Lupin. Jigen se deshace de Kobanski (líder de la banda de maleantes) y junto a Goemon y Lupin parten en tren hacia Babilonia. En este mismo tren, conociendo los movimientos del ladrón, se introducen los hombres de Kobanski y Zenigata con sus chicas, pero nuevamente salen ilesos de su apretada situación.

Tras sortear todos los peligros impuestos por Marciano, Lupin llega hasta la primera parte del tesoro, un león alado de oro macizo. La otra parte se encuentra bajo las calles de Nueva York, y es ni mas ni menos que la torre de Babel. El final es lo mejor, así que me lo callo y a verla tocan.

El largometraje sigue notablemente la línea de la serie, por lo que nos encontramos con continuas persecuciones y situaciones absurdas. De lo mejorcito que he encontrado. Fue editada en nuestro país por FARIZA FILMS y, la verdad, es de las más difíciles de hallar. Y tan perdida como esta, hay muchas otras, así que seguiré indagando.

Sergio Herrera.

ME ENCANTA ESE FINAL, ES TAN...
¿ME SIGUES?



B

DICCIONARIO MANGANIME

por Gil Enrique Torres (traducido al castellano por Akemi Pérez).

BACKGROUND MUSIC.

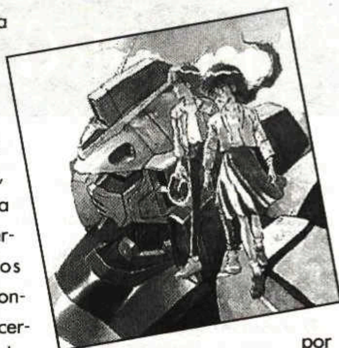
El animé es una industria compleja en la que intervienen diversos elementos que conforman la producción final. De entre estos, uno muy importante es la música que acompaña la acción de la película o serie, la "Background music". Mientras se desarrolla la trama suenan cada cierto tiempo unos acordes, una tonada o incluso una pieza completa que concuerdan con el estado de los hechos de la misma y van condicionando al espectador acerca de los giros argumentales que se suceden. Casi siempre es música instrumental que se va dejando sentir en los silencios de la obra, o que acompaña algunos diálogos, música que es la resultante de partir las diversas piezas largas que componen la banda sonora de la serie o film.



Pero dentro de este elemento ha surgido una corriente distinta, los llamados "tracks", pequeñas composiciones musicales de cinco a veinte segundos de duración que caracterizan la aparición de tal o cual personaje o un tipo de situaciones como el suspense, el amor... así es la música de fondo de *Ranma 1/2*, de la cual han surgido varios CDs, al igual que de otras muchas.

BANDAI.

Esta pionera empresa juguetera nipona, conocida en España por los constantes anuncios de sus productos, juega un importante papel en el mundo del manga y el animé. Una parte del merchandising que hay sobre los mismos es controlado por ella, refiriéndose, como no, a los juguetes y las versiones en muñequitos y modelismo de las series y personajes más famosos.



Gundam, *Macross*, *Sailor moon*, *Dragon Quest*... son algunas de las pertenecientes a la prolífica nómina promocional de BANDAI, una promoción más que provechosa



ya que parece que tener casi la exclusiva de este tipo de productos para el exterior de Japón. Con el fin de aumentar sus ventas, esta empresa tiene sus propias revistas, B-CLUB o CYBER COMIX (magazine que serializaría *The mighty bombshells*), y costea la producción de varios proyectos animados de los cuales comercializa después sus derivados, normalmente series de ciencia ficción high-tech con abundantes mechas.

BASTARD!!

Así, en inglés, se pronuncia el título de este manga, uno de los mayores éxitos editoriales que actualmente podemos apreciar en las estanterías de las librerías japonesas, cortesía de Kazushi Hagiwara. En él, la espada más sangrienta y la brujería espectacular son el fondo de la trama y el ambiente en que se desenvuelven los personajes. Explica la situación de la tierra varios cientos de años después de la caída de la civilización humana; hordas de demonios atacan y aterrorizan a los hombres, sin ninguna preparación de estos, ni medio de protegerse de su magia sobrenatural. Una de las hordas está encabezada por Dark Schneider, un demonio que quince años atrás ya intentó dominar la tierra.



Convocado por un muchacho para salvar su reino de las criaturas infernales, Dark Schneider vuelve al mundo, con sus primitivos colaboradores dispuestos a ayudarle. En esta historia se puede hallar un guión algo curioso, con humor, amplias dosis de toques eróticos y abundante acción maniquea plasmada al papel a través de un grafismo hiperespectacular y recargado.

BE LOVE.

Revista de historietas solo para chicas, es decir, perteciente al género "shojo". Supuso en el año de su creación, 1979, uno de los primeros mangas hechos por mujeres y pensado únicamente para un público femenino. Pertenece a la editorial KODANSHA, que siguiendo su política de experimentar con toda suerte de nuevos temas, planificó editar un nuevo manga dirigido a toda lectora femenina en general, con una tirada más cotidiana que otras anteriores, siendo esta quincenal y elevada desde su primer número.



DICCIONARIO

BIG COMIC.

Ésta es uno de los mangas más veteranos del panorama editorial nipón del momento; de periodicidad mensual, fue la primera revista editada por SHOGAKUKAN en el año 1967, destacando entre otros títulos aparecidos en sus páginas, *Maison Ikkoku*, de Rumiko Takahashi.



BIRD STUDIO.

Es el celebérrimo estudio de Akira Toriyama, responsable del fiasco de la segunda parte de *Dragonball*. Hicieron el *Doctor Slump*, y eso era bueno. Nada más, leed NEKO.

BUBBLEGUM CRISIS.

Este título es uno de los que primero suenan en las cabezas de los aficionados con más fuerza (y sobretodo los aficionados americanos). Incluso en diversos sectores se la ha calificado de culto. Con él se denomina una colección de ovas ubicados en el Japón violento y masificado del año 2031, donde nunca parece ser de día y la ciencia está altamente desarrollada. Sus protagonistas son las "Knight sabers", cuatro chicas que han decidido enfrentarse a las peligrosas intenciones de la empresa "Genom Corporation", que ya posee Tokio y desea ampliar sus beneficios y poder a través de su más coyuntural creación, los "Boomers", humanoides cibernéticos con capacidades infinitamente superiores a los humanos destinados a funciones pesadas y peligrosas. Tras unos ajustes se convierten en unos asesinos casi invencibles empleados por la empresa para sus propios planes, los cuales son saboteados bastantes veces po el grupo de las "Knight sabers" en unas armaduras de combate que les dan los medios necesarios para acabar con los "boomers"; todas ellas tienen razones para odiar a la "Genom" y querer sus destrucción.

Esta serie basa su enorme éxito en su atractiva estética decididamente "cyber-punk", en el acompañamiento musical de la trama, surgida a partir del sensacional film *Blade Runner*, de Ridley Scott, de donde proviene una atmósfera agobiannte, calcada y bien animada.

Aparte de esto, posee varias adaptaciones al manga, tanto por parte de los americanos (DARK HORSE y Adam



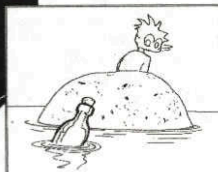
Warren) como de los japos (Tony Takezaki y *AD Police*).

BUNKO.

Nombre con el que en Japón se designa a uno de los tres tamaños standard de los tomos de manga. Mide 10´5 por 15 cm. y tiene aproximadamente 200 páginas.

BURONSON.

Seudónimo de un veterano y exitoso guionista cuyo verdadero nombre es Yoshiyuki Okamura. Al contrario que otros autores consagrados, no inició sus pasos dentro del mundo editorial, sino que se graduó en una academia aérea y ejerció durante unos años como técnico de radar hasta que se inclinó por el comic. Fue realizando varias obras de poca repercusión como *Pink Punc: Miyubi* (*Miyubi, Puño rosa*) hasta que en 1925 se dio a conocer al gran público con *The Doberman detective*. Ha bailado entre diversos géneros aunque siempre con el factor común de escribir historias excesivamente brutales. En 1983 creó la obra que le consagró, *Hokuto no Ken* (*El puño de la Estrella del Norte*) dibujada por Tetsuo Hara, y por la cual se le comenzó a conocer en España. Ha hecho varias series con más seudónimos, y, como Sho Fumimura firmó uno de sus más recientes éxitos, *Santuario*, dibujado por Ryoichi Ikegami. Ya con experiencia, aquí crea una serie enrevesada y reflexionada, basadas en los hechos reales del devenir japonés.

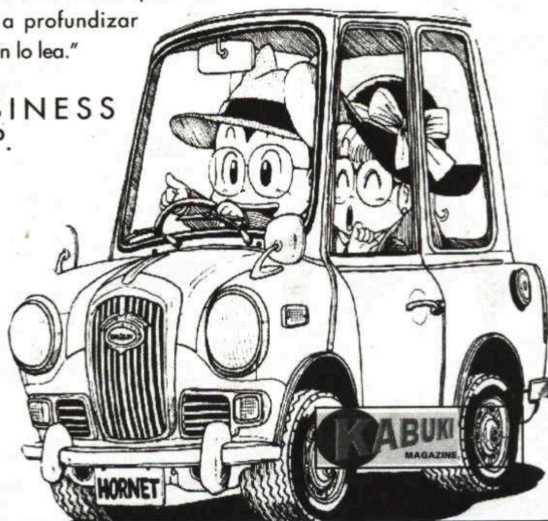


Con sus relatos, Buronson pretende conmover fuertemente al lector, aunque sea con historias melodramáticas y extremas; es, como él dice, "el entretenimiento a través de un impacto emocional que llegue a profundizar en quien lo lea."

BUSINESS JUMP.

Manga dedicado a los hombres adultos, principalmente dedicados a los negocios. Es editado por SHUEISHA con regularidad mensual; en él se da campo al "Salary-man", un desconocido género oriental que cuenta las luchas y peripecias cotidianas de los oficinistas.







TRATADO KABUKI

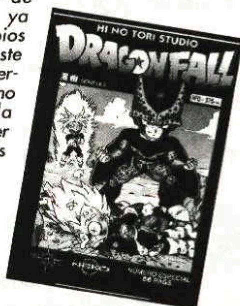
Críticas, declaraciones, sinopsis, opiniones, reseñas, desvarios...

Dragonfall. Edita CAMALEÓN/ HELIÓPOLIS. Guión y dibujo: Hi No Tori Studio.

Con una edición cuidada que imita sin ningún tapujo la de Dragonball que realiza PLANETA, un par de jóvenes alaveses parodian dicha serie. Eso es todo. Pero claro, hay cosas que decir acerca del viejísimo invento de recurrir a la broma y la "chunga" a la hora de vender un tebeo, un libro o una película. En este caso, nos encontramos ante unos autores dispuestos a volver a contarnos una historia que roza la leyenda, tanto por su legión incondicional de fans como por la inexplicable manía de las televisiones autonómicas de reponer su versión animada. Ante tal inminencia, uno se plantea seriamente las opciones a seguir en casos como éste. ¿Seguro que merece la pena?



Un rápido paseo por las páginas de Dragonfall nos permite comprobar la profunda admiración y respeto que los chicos de Hi No Tori profesan al Midas japonés. Lo cierto es que este tipo de sentimientos suelen ser encomiables, pero merece la pena ponderar este punto. Los fans más puristas comprobarán que el curso de los acontecimientos está caricaturizado punto por punto: desde las pausas teatrales que ocupan horas y horas del animé hasta los diálogos, pasando por la fotocopia de viñetas claramente identificables. Y es ahí donde amenaza con quedarse embarrada esta simpática publicación: relatar otra vez la obra río del BIRD STUDIO, parece una tarea más digna de Job que de un par de neo-profesionales que ya afirman tener sus propios estilos al margen de este remedo jocoso de los personajes de Toriyama. Y no mencionaremos nada acerca del dudoso placer que ocasionaría a los lectores.



El estilo de narración no es fluido. Y es lógico. La serie original avanzaba como una vespa con un carburador sucio, y esto tiene su reflejo en las chanzas que pertrechan los vitorianos. Aún así, el ritmo es marcadamente más rápido que el de Dragonball: Álvaro López y Nacho Fernández demuestran un sentido de la síntesis y la elipsis que no se les tolera jamás a los japoneses. No, no son japoneses y sí eliden (algunos) innecesarios planos que en la serie original intentan camuflarse como intensos momentos dramáticos y resultan ser insertos de relleno. Fondos poco trabajados, personajes cabezones y líneas cinéticas completan el invento. La calidad del dibujo no merece demasiada mención. Ni puyas ni loas. Normalito, pero efectivo.

Los diálogos del tebeo hacen agua en numerosas ocasiones, hasta el punto de ser el punto débil del engendro. Y es grave, porque se necesita más que imitar el dibujo con ánimo de burla para divertir. Esperemos que mejoren.

Como conclusión, cabe reflexionar acerca de lo positivo de la aparición de Dragonfall. La aparición de parodias, y su publicación a nivel nacional implican un creciente grado de madurez de la industria del comic en el estado español. Cierto es que crece a la sombra de una obra traducida, no obstante, si finalmente sirve para conseguir que salgan a la superficie nuevas generaciones de autores de calidad, bienvenida sea la befa.

Sergi Òscar Albir i Langa.


JUMP COMICS SELECTION
DRAGON
ANIME COMICS


JUMP COMICS SELECTION
SLAM DUNK
アニメコミックス
ANIME COMICS

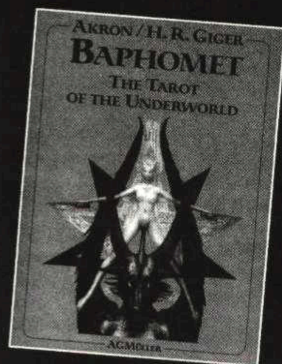

GS
極楽大作戦!!

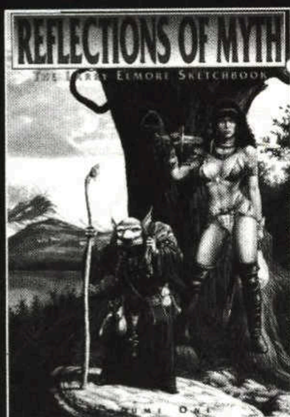

KISS
750


YU-YU-HAKUSHO
YU-YU-HAKU


PROMAREX




AKRON / H. R. GIGER
BAPHOMET
THE TAROT
OF THE UNDERWORLD
AGMÜLLER


REFLECTIONS OF MYTH
THE LARRY ELMORE SKETCHBOOK


Thrull Champion
Summon Thrull


MAGIC
The Gathering

RESEÑAS



SILENT MÖBIUS.
Guión y dibujo: Kia Asamiya.
Edita NORMA EDITORIAL.

Movida por la pereza me veo obligada a reproducir los comentarios de amigotes de escrituras, sobre esta una esperadísima serie:

"Vayamos a la obra en cuestión: el guión, como ya sucedió en las anteriores partes es corriente, aunque cubre perfectamente lo que es la historia, y tiene ideas más o menos originales. Sigue con las características propias del manga (ritmo cinematográfico, pocos textos de apoyo...) y deja un poco de lado lo sobrenatural, para dedicarse al terreno informático, con virus, programas guardianes y todo eso tan de moda ahora.

En lo referido al dibujo, Asamiya continúa describiendo su Tokio a lo *Blade Runner* con eficacia. Sus protagonistas son igual de exuberantes, aunque los dibujos interiores de la red informática son algo obvios."

"De *Möbius*, una superficie de una sola cara y un solo borde, cuyo nombre se debe al matemático alemán que la descubrió, y "Silent", término anglosajón que significa silencioso. No existe relación aparente entre ambas palabras ni tienen nada que ver con este manga." "Las historias relatadas hasta ahora, aparte de contarnos las peripecias de grupo, tienen como título el nombre de uno de los personajes, y nos cuentan su origen y vida, dejándonos ver trazos de su vida privada y de su carácter.

Los momentos de acción y combate están dotados de una gran movilidad y dinamismo, y en ningún momento la secuencia de viñetas hace que la acción se haga lenta, y que sea difícil perderse entre el maremágnum de movimientos."

El primer texto del importante especialista Miguel Ángel Hernández, publicado en el fenecido EMM y el segundo del activísimo agitador de las masas amuermadas, Alejandro Serrano, en el pobre, pobrecito fanzinillo MANGAZONE.

La obra, que en un principio se creía iba a ser editada por PLANETA, ha sido finalmente traída a nuestro país por NORMA (digno de encomio la labor del amiguito Óscar Valiente), en una patética edición que destroza el curioso grafismo de Asamiya. Pese a todo, esto no resta a *Silent Möbius* sus intrínsecas y nulas cualidades. Un torpe engendro sólo apto para degenerados sexuales que se exciten con un puñado de formularias hembras, en plan caza-fantasma solo que sin el "colisionador a positrones", en un descarado plagio que pretende excusarse en el homenaje (sí, Ridley Scott y *Blade Runner*). El dibujo, ya lo he mencionado, interesante, pero al fin y al cabo, en el conjunto, todo muy fallido. Y la adpatción, de nuevo, no ayuda.





Akemi Pérez.

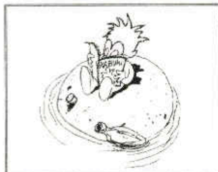


UROTSUKIDOJI III.
Actos 1 y 2.
Edita Cartoonia.

Un poco receloso después de la cosa rara que me metieron como segunda película, me animé a ver los dos primeros capítulos de esta tercera parte en su versión inglesa (tras gastarme los cuartos del señor en el "Salón del Cómic de Barcelona"), apareciendo ante mis ojos lo que tendría que haber sido dicha segunda entrega.



De hecho, ante esta tercera parte, la segunda cobra sentido, es decir, estaba sólo para presentar al personaje de Munihausen y para que la gente se hiciese una idea de lo poderoso que iba a ser el siguiente bicho que se sacase de la manga (cibernética, claro). Además, te permite ordenar la historia cronológicamente, pues es comprensible si metes la segunda entrega enmedio de la primera como una aventura más. Bueno, vamos con el comentario, que ya va siendo hora... Todo empieza cuando, años antes de su hora, al Chojin le da por nacer, lo que mosquea muchísimo a nuestro queridísimo amigo Amano Jyaku, que se dirige a ver qué pasa y es nombrado por el mismísimo Chojin su guarddián. Su misión: matar a aquel que tiene poder para destruirlo. Objeciones: aún no ha nacido y no se posee ni la más mínima pista sobre quién puede ser. A pesar de ello, Amano acepta. Perro claro, hay más gente buscando a ese ser (que se llama Kyoo), como por ejemplo nuestro no menos querido Munihausen (en la versión inglesa le llaman Fausto), quien ayudado por un malvado medio-hombre llamado Caesar dará más de un quebradero de cabeza al pobre Amano.



Aparecen también dos nuevos personajes de relativa importancia, que son Buju y Alector, pero como paso de resumir las pelis, voy a terminar ya, no sin antes decir que cuando aparece una divinidad tan poderosa como para matar al dios destructor Nagumo... tachán, tachán... ¡el mismísimo Chojin decide tomar cartas en el asunto!



Por supuesto, *Urotsukidoji* continúa teniendo abundantes dosis de violencia y sexo, lo que hará que mucha gente se la compre tan sólo para ver, sobretodo, esto último, sin fijarse siquiera en el guión (que me parece bastante acepatble). Pero qué se le va a hacer, ser un Songokuh todavía no es delito.



En definitiva, un dibujo superior al de las anteriores, una animación más o menos igual, básicamente la misma buena música y un guión del mismo estilo que el de la primera película. Un buen comienzo para CARTOONIA, en una edición digna y atractiva.

Lázaro Muñoz.



CITY HUNTER. Edita CARTOONIA.

¿Quién no conoce a *City Hunter*? Esta serie vio la luz en forma de manga allá por 1985, en el archiconocio semanario SHONEN JUMP, y fue, sin lugar a dudas, la obra que consolidó a su autor, Tsukasa Hojo, ya popular gracias a su anterior *Cat's Eye*.

Ryo Saeba es City Hunter, un cazador urbano, como su nombre indica, que suele patear a los malos sin ningún cargo de conciencia siempre que alguna hermosa fémina se lo pida. Él y su ayudante, Kaori Makimura correrán mil y una aventuras, a cada cual más increíble y peligrosa, a lo largo de los 35 tomos de que consta el manga original japonés (muy bonito, por cierto).



Bajo esta sinopsis aparentemente tan poco dada a la sorpresa, se mueve un tebeo tremendamente divertido, que debido a su éxito, pronto vio como su homólogo animado le hacía la competencia, en una serie de casi 140 episodios de duración. Dicha serie fue emitida en España por primera vez por TELE 5, tu pantalla amiga (aunque más bien parece enemiga), hace ya algunos años, con la consecuente traducción chapucera de los nombres de los personajes (Ryo era Coque y Kaori era Julia - lógico, ¿no?), y una tremenda mutilación de los capítulos, hasta el punto de que alguno llegaba a durar tan solo quince minutos, créditos y canción incluidos (estando éstos últimos también destrozados, por cierto).



Pues bien, para aquellos que ya empezaban a odiar a Berlusconi, habrá sido toda una sorpresa descubrir que el primer ova que se ha lanzado en España de *City Hunter* no es otra cosa que la recopilación de los tres primeros episodios de nuestro animado amigo. CARTOONIA, con gran criterio, nos brinda la posibilidad de conseguir la serie de televisión correctamente grabada, y, junto a otros recientes lanzamientos, se está convirtiendo posiblemente en la mejor distribuidora de animé en España. El único problema es de índole económica. Una cinta con poco más de una hora de duración y sólo tres episodios de la serie, a dos mil pelas es algo excesivo.

De los tres episodios, los titulados "El último combate" y "El cocktail XYZ", corresponden a dos episodios que ya hemos tenido la oportunidad de leer en el manga editado por NORMA, bajo el tiulo "Victoria sobre el ring" y "El asesino del BMV". "Mátame, por favor", que tiene como protagonista a una bacteria asesina, que los buenos han de impedir que obtengan los malos, aún no ha visto la luz sobre el papel por estos lares.

Se trata, en definitiva, de los tres primeros episodios de una serie que goza de fama por aquí y allá, en una cinta que no debería pasarle inadvertida a aquellos que quieran construirse una buena videoteca. Con una interesante dirección y unos divertidos guiones, que dotan a la serie de un gran dinamismo, y un acertado diseño de los personajes, la versión animada de *City Hunter* sólo peca de ser una de las pocas series animadas cuyo grafismo está por debajo del manga debido esto a las indescriptibles dotes de dibujante de su creador, Tsukasa Hojo. Indispensable.

Jacobo Molins.



MI VECINO TOTORO.
Edita MANGA-VIDEO.

Cuando hablamos de manga y animé la gente enseguida lo relaciona con historias largas (*Akira, Nausicäa...*) y algo complicadas de seguir (como en el caso de Masamune Shirow) donde la historia relatada se va desarrollando sin tregua ni descanso para los voraces consumidores nipones de mangas, animes y todo el "merchandising" que se crea en torno a ellos.

Pero hay veces en las que algunos autores (como Jiroh Taniguchi con su excelente obra *El caminante* ya



publicada en nuestro país por la revista EL VÍBORA), desarrollan historias simples y sencillas a primera vista, pero de una gran calidad; y este es el caso del animé que hoy tratamos: *Tonari no Totoro* de Hayao Miyazaki.

Mi vecino Totoro es una obra que recientemente pudimos disfrutar gracias a CANAL PLUS, que aunque no se prodiga mucho a la hora de emitir series de animación japonesas, a veces nos sorprende muy gratamente como en el caso de las ya emitidas *Robot Carnival* y *Akira*. *Totoro* fue realizada por el estudio GHIBLI (los cuales tomaron a "Oh Totoro" como mascota) siendo estrenada en Japón en mayo de 1988. Miyazaki nos narra con cincuenta minutos de su inconfundible e inmejorable estilo, las experiencias y vivencias de dos niñas de ciudad, Satsuki y Mei, que se trasladan al campo en compañía de su padre mientras su madre se recupera en un hospital de una enfermedad. Un día la menor, Mei, descubrirá a los tres Totoros, Chibi Totoro (el pequeño), Chu Totoro (el mediano) y Oh Totoro (el grande) los cuales a ella y a su hermana les descubrirán la naturaleza.

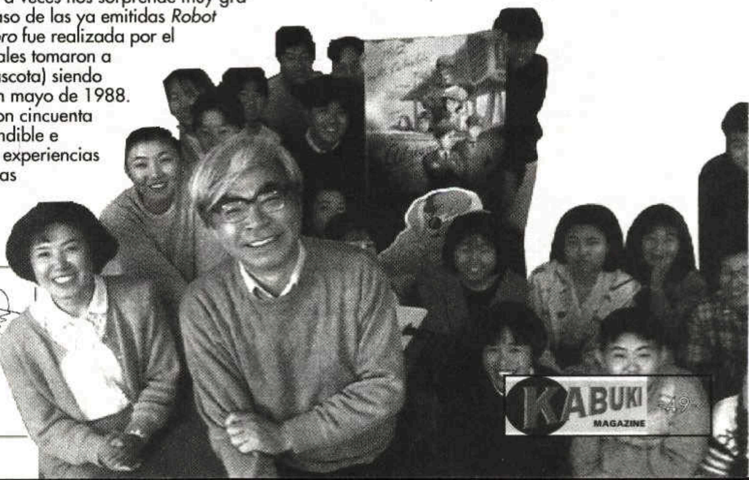
La película se centra principalmente en el descubrimiento de las dos niñas de la ya mencionada naturaleza, y nos transmite un mensaje sobre un mundo y unos sentimientos que vamos perdiendo al crecer, como son la inocencia y la imaginación de nuestra niñez así como la ilusión de descubrir nuevos ambientes, o como decía Miyazaki sobre Totoro: "Para un niño vivir en una casa antigua puede estimular mucho su imaginación, y de ahí pueden salir criaturas como los duendes del polvo", o el Gato-bus, un fantástico minino (el cual parece sacado del libro "Alicia en el país de las maravillas" de Lewis Carroll, corroborando nuevamente el interés por los clásicos -Verne o Swift- del autor) el cual solo las niñas pueden ver.

La animación es sencillamente genial; suave, bien elaborada, podría decirse casi artesanalmente, los diseños gráficos son los típicos "made in Miyazaki". Curiosamente en esta obra este no nos presenta la historia en un ambiente europeo, sino en el campo japonés de entre los años 50 y 60. Los paisajes son como fotografías, parecen que puedas entrar en ellos... y todo esto amenizado por un gran colaborador de Miyazaki, Joe Hisaishi el cual compuso una extraordinaria banda sonora, realmente difícil de superar.

Sin duda alguna *Tonari no Totoro* es una obra indispensable para todo buen amante del cine de animación, y tened por seguro que después de verla cuando valláis a un bosque lo mirareis con otros ojos.

Josep Mª Tudela.





Pide lo que quieras

Glénat
Fuera de lo común.

Si no has podido localizar alguna de nuestras novedades, no dudes en solicitarlas a través de nuestro servicio de venta por correo. Los libros se envían por correo certificado y debidamente protegidos. Pedidos a Glénat España S.L. Gran Via de Les Corts Catalanes, 646, 5º 4ª, 08007 Barcelona. Formas de pago: giro postal, cheque nominativo, contrarreembolso, sellos nuevos de correos o transferencia bancaria a la cuenta corriente del Banco Popular Español 0075-0122-01-06008264-32, enviando fotocopia del ingreso adjunta con el pedido. Recorta o fotocopia esta página. Para pedidos inferiores a 1 000 ptas. adjuntar 100 ptas. para gastos de envío.

Nombre ____________________

Dirección ____________________

____

Ciudad ____________ **C.P.** ________

Forma de pago:
❑ Giro postal
❑ Cheque nominativo
❑ Sellos de correos
❑ Transferencia bancaria
❑ Contrarreembolso

Viñetas
Números atrasados
PVP: a 495 ptas. c/u
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3 ❑ Nº4
❑ Nº5 ❑ Nº6 ❑ Nº7 ❑ Nº8
❑ Nº9 ❑ Nº10 ❑ Nº11 ❑ Nº12
❑ Nº13 ❑ Nº14

Viñetas Completas
PVP: 475 ptas.
❑ *Nº1: Las Aguas de Mortelune 1*
❑ *Nº2: Las Aguas de Mortelune 2*
❑ *Nº3: Beatifica Blues*
❑ *Nº4: Las Aguas de Mortelune 3*
❑ *Nº5: Beatifica Blues 2*
❑ *Nº6: El brillo de una mirada*
❑ *Nº7: Las Aguas de Mortelune 4*
❑ *Nº8: Beatifica Blues 3*
❑ *Nº9: Las Aguas de Mortelune 5*
❑ *Nº10: Perico Carambola*
❑ *Nº11: Beatifica Blues 4*

Tebeos Glénat
Torpedo 1936
PVP: a 225 ptas. c/u
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3 ❑ Nº4
❑ Nº5 ❑ Nº6 ❑ Nº7 ❑ Nº8
❑ Nº9 ❑ Nº10 ❑ Nº11 ❑ Nº12
❑ Nº13

Sueños
PVP: 195 ptas.
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3 ❑ Nº4
❑ Nº5 ❑ Nº6 ❑ Nº7 ❑ Nº8

Street Fighter II
PVP: 225 ptas.
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3 ❑ Nº4
❑ Nº5 ❑ Nº6

Amura
PVP: 195 ptas.
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3

By Vázquez
PVP: 195 ptas.
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3

Nacido Salvaje
PVP: 195 ptas.
❑ Nº1

Colección Biblioteca Gráfica
PVP: 1 960 ptas. c/u
Eva Medusa de Miralles y Segura
❑ *T.1: Tú, el veneno...*
❑ *T.2: Tú, el deseo...*
❑ *T.3: Yo, el amor*

Sambre de Yslaire y Yann
❑ *T.1: Ya nada me importa...*
❑ *T.2: Sé que vendrás...*
❑ *T.3: Revolución, revolución...*

El Sueño del Tiburón
de Mathias Schultheiss
❑ *T.1: El hormiguero de Lagos*
❑ *T.2: Lagos Connection*

❑ *Pecado mortal* de Behé y Toff

❑ *La naturaleza de la bestia*
de Bernet y Abulí

Hemingway de Dufaux y Malés
❑ *T.1: Muerte de un leopardo*

❑ *No hay dos sin tres*
de Fromental y Floc'h

Las Aguas de Mortelune
de Adamov y Cothias
❑ *T.6: El número de la Bestia*

Colección Historia Gráfica
PVP: 1 450 ptas. c/u
Muñeca de Marfil
de Franz
❑ *T.1: Noches salvajes*
❑ *T.2: La garra de bronce*
❑ *T.3: La reina olvidada*
❑ *T.4: La tumba escita*

El Viento de los Dioses
de Adamov y Cothias
❑ *T.1: La sangre de la luna*
❑ *T.2: El vientre del dragón*
❑ *T.3: El hombre olvidado*

Colección Marco Antonio y Cleopatra
de Mique Beltrán
PVP: 1 450 ptas.
❑ *T.1: Marco Antonio*
❑ *T.2: La rebelión de las sombras*

Colección Torpedo
de Bernet y Abulí
PVP: 1 200 ptas.
❑ *T.8: La ley del talón*
❑ *T.9: Toccata y fuga*
❑ *T.10: No es oro todo lo que seduce*
❑ *T.11: El partido*
❑ *T.12: El sórdido*

Colección Watchmen
de Gibbons y Moore
PVP: 1 960 ptas.
❑ *T.1: El comediante*
❑ *T.2: Doctor Manhattan*
❑ *T.3: Rorschach*

Colección Mordillo
PVP: 1 960 ptas.
❑ *T.1: Mordillo golf*
❑ *T.2: Amore, amore*
❑ *T.3: Mordillo football*

Colección by Vázquez
PVP: 495 ptas.
❑ *T.1: Gente peligrosa*
❑ *T.2: Más gente geligrosa*

Un año de tebeos
PVP: 1 450 ptas.
❑ *T.1: 1993*

Colección Krahn
PVP: 2 300 ptas.
❑ *T.1: Dramagrama*

Colección Futurama
PVP: 1 450 ptas.
❑ *T.1: Museum*
de F. de Felipe

Colección Barbarroja
de Hubinon y Charlier
PVP: 1 450 ptas.
❑ *T.1: El demonio del Caribe*
❑ *T.2: El rey de los Siete Mares*

Colección Novelas Gráficas
PVP: 900 ptas.
❑ *T.1: La ruta de la medusa*
de Pasqual Ferry
❑ *T.2: Por soleá*
de Antonio Navarro

Colección Manga Europeo
PVP: 1 960 ptas.
Nomad
de Savoia, Buchet y Morvan
❑ *T.1: Memoria viva*

Colección Power Rangers
PVP: 575 ptas.
❑ *Power Rangers 1*

Colección Porco Rosso
de Hayao Miyazaki
PVP: 1 960 ptas.
❑ *Porco Rosso 1*
❑ *Porco Rosso 2*

Col·lecció Món de Mumerons (en catalán)
d'Esther Prim i Marta Balaguer
PVP: 1 450 ptas.
❑ *T1: U, dos, tres... correm!*

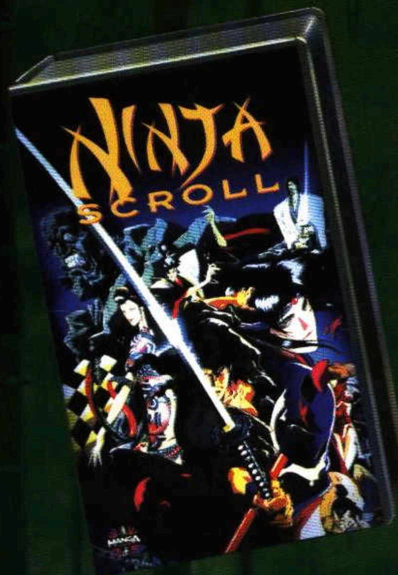
Publicaciones de Editorial Complot

Colección Misión Imposible
PVP: 850 ptas.
❑ *T.2: La pirámide de cristal*
de Mique Beltrán
❑ *T.3: Futurama* de Micharmut
❑ *T.8: La lluvia blanca* de Pere Joan
❑ *T.9: Livingston contra Fumake*
de Keko y Mique Beltrán
❑ *T.10: Pasaporte para Hong-Kong*
de Mique Beltrán
❑ *T.11: Surfin'USA* de Jordi Gual
❑ *T.12: Absurdus Delirium*
de Tha y TP.Bigart
❑ *T.13: Vidas ejemplares* de Montesol
❑ *T.14: A salto de mata*
de Bartolomé Seguí
❑ *T.15: Menudo viento* de Paco Mir
❑ *T.16: Terrorista* de Martí
❑ *T.17: Opisso y Dora* de Montesol
❑ *T.18: Museum* de Garcés
❑ *T.19: Agorafobia* de Pasqual Ferry
❑ *T.20: Modernas y profundas*
de Cifré
❑ *T.21: Cazando millonarios* de Sento
❑ *T.22: Raya* de Micharmut
❑ *T.23: Historias raras* de Montana
❑ *T.24: El proyecto Cíclope*
de Miguel Calatayud
❑ *T.25: Makoki*
de Gallardo, Mediavilla y Borrayo
❑ *T.26: Moscas patinadoras*
de Saladrigas

Colección La Exploración
PVP: 1 450 ptas.
❑ *T.1: Mi cabeza bajo el mar*
Pere Joan

Colección Cleopatra
de Mique Beltrán
PVP: 800 ptas.
❑ *T.1: Macao*

Colección Pioneros de la Historieta
PVP: 750 ptas.
❑ *T.5: Xaudaró*



NINJA SCROLL

Más allá de "El puño de la Estrella del Norte" y "Urotsukidōji", allí donde sólo llegan los Otaku-Ninjas más intrépidos, encontrarás la nueva sensación del MANGA para adultos, en vídeo.

ABSOLUTAMENTE, NO RECOMENDADA PARA MENORES DE 18 AÑOS

...y además



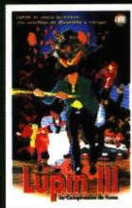


"¡Definitivamente! lo mejor desde Akira".
Movies, Games and Video





Keiichi pidió su cena por teléfono y... ¡recibió una diosa!



Un estallido de diversión y riesgo.



Aterriza ahora en el siglo 21



La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17